PLAYSTATION PORTABLE

PSP专辑 VOL.8

SONY

PSP

特稿
[旧皇朝，新天下]

特别企划
[简单中寻找快乐]
PSP Minis游戏大搜罗

典藏攻略
10款PSP热作详细攻略

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS
战场的女武神2 高卢王立士官学校
小小大星球 | 王国之心 梦中诞生 | 心跳回忆4 | 女王之刃 螺旋混沌
梦幻之星 携带版2 | 双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产
火影忍者 疾风传 终极觉醒3 | R-TYPE战略版2 巧克力战争



光盘超值收录
精选PSP主题、
实用软件、游戏OST

电子音像出版社

PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑

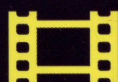
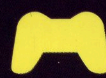
VOL.8

SONY

PSP





PSP

HARVEST SEASON

PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑 VOL.8

contents

特稿

玩转PSP

特别企划

劲作主打星

上手指南

典藏攻略

主编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发行：（0931）4867606

开本：16开 212毫米×278毫米
版次：2010年3月第一版
印次：2010年3月第一次印刷
印张：14
印数：0001-3000册

字数：220千字
出版日期：2010年3月
定价：28元

ISBN 978-7-89476-305-1

PLAYSTATION PORTABLE

DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PSP专辑VOL.8》数据DVD光盘，本光盘为PC专用，内容包括精选主题、实用软件、OST大派送。

精选主题







50多款ptf格式主题任您挑选

使用方法

PSP系统版本在官方3.71或自制3.71 M33以上，将扩展文件名为“.ptf”的文件拷贝到记忆棒的psp\theme文件夹里，之后在PSP的系统菜单的“主题设定”里进行自定义主题更改。

玩转PSP

常用软件和破解相关软件尽收其中

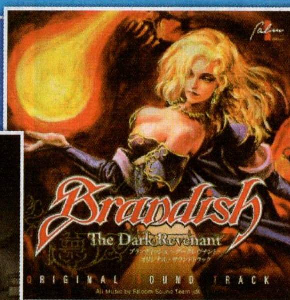
使用方法

请参考书中“玩转PSP”栏目中的《PSP酷软推荐》和《PSP全面破解指南》文章。

OST大派送

装甲核心 寂静前线 携带版
天诛 红 携带版
Persona3 携带版
对决传说
GT赛车PSP
寂静岭 破碎的记忆
撼天神塔 黑暗回归







使用方法

MP3格式文件可以直接在电脑或PSP上使用。

旧皇朝，新天下

文 Lancer

对索尼的经营状况有所研究的投资者们不难发现，这些年索尼的业绩与股价走势呈波浪状大起大落，熊市之后必定紧接着牛市，相隔一年处境便是天壤之别。2009年索尼与全球经济一起在低谷中挣扎，索尼CEO霍华德·斯金格进行了上台4年来最激进的一次彻底改革，当年与斯金格一起被推向最高管理层的中钵良治社长被罢黜，索尼保守派势力为自己推举出来的权力靠山被斯金格推翻。从根源上对索尼的集团结构进行彻底改革之后，新的一年到来时，索尼就像2008年春季一样生龙活虎。

2010年2月初，连续4个财季的亏损之后，索尼宣布其2009年最后一个季度的账目上终于出现黑字，盈利额达792亿日元。同比增加6.6倍。其中平井一夫掌管的索尼网络化产品与服务部门盈利194亿日元，游戏业务表现出色，PS3五周内销售380万台，PS系主机软件总销量达7380万套。然而这一组令索尼挺起腰杆、让索尼股价大涨的数字却没有PSP的功劳。该季度PSP销量从510万台下降到420万台，PSP财年销量目标从1500万台拦腰斩断到1000万台。PSP成为SCE表现最糟的产品，甚至PS2的销量预期都从500万台提高到700万台。索尼把2009财年的PSP销量目标从1000万台提高到1500万，又从1500万降回1000万，这是对PSP go从希望转为失望的过程。从索尼的总销量目标可以推测，PSP go的原定财年销量计划为500万台左右，也就是说在索尼的构想中，PSP go发售后应与PSP-3000保持相等甚至更高的销量水平。然而事实却是PSP go的销量不到PSP-3000的十分之一，在日本的平均周销量只有两三千台，成为一个几乎可以被忽略的机型。PSP go惨遭滑铁卢，对于致力网络发展的索尼是个不小的打击，但这并不影响第三方对PSP的支持。PSP-3000依旧保持强势热销，传统游戏类型的软件销量正在超越NDS，2010年PSP的游戏阵容将达到鼎盛。继承Playstation皇族血统的PSP，将为怀念往日时光的人们带来一个熟悉而崭新的天下。



大约在三年前，好莱坞的片商们发现UMD影碟的销量比他们的预期值差得太远，于是影业大亨们对索尼的这个携带媒体格式深表失望，初期的热情突然冷却，UMD电影数量骤减，到最后SCE的兄弟部门索尼电影也放弃了UMD。在UMD电影出师未捷之时，苹果的iTunes开始崛起，好莱坞对电影下载的态度从抗拒转为逢迎，最后都争先恐后地跳上了网络数字发行的大船。这时第三方游戏软件商们也在蠢蠢欲动，EA、Activision等大厂开始抱怨UMD不是一个合适的掌机媒介，体积大、读盘速度慢，在大容量存储卡已经卖到白菜价的年代里，在光碟类媒体早已在各类掌上设备中消失的数字时代里，臃肿的UMD显得格格不入。所以第三方们开始催促索尼放弃UMD，认为这是PSP被拖慢脚步并败给NDS的罪魁祸首。当索尼终于满足了第三方的要求，推出了一个摆脱光驱的PSP go时，却遭到来自零售商更为强烈的抵制。欧洲大批中小型零售商拒绝进货，玩具反斗城等大型连锁店虽然有少量进货，但店方并未进行宣传，玩具反斗城向顾客提供的圣诞商品目录中干脆就没有



PSP go的名字。而在这时，曾絮絮叨叨要求取消UMD光驱的第三方们全都噤了声，还有一些第三方摆出事后诸葛亮的姿态对PSP go大加挞伐。

“《乐高》系列”游戏开发商Traveller's Tales的制作人Jon Burton说：“我有一台PSP go，但是不想买《小小大星球》，因为我可以在亚马逊上以便宜20%的价格买到UMD版，玩通关了还可以转手卖掉。如果是下载，不但没有折扣，也没有转卖的机会——还有比这更烦人的事吗?”Burton认为，除非索尼立刻将PSP go的游戏价格降到远低于UMD版，否则PSP go必将灭亡。索尼曾指望PSP go激活一潭死水般的美国市场，然而却连一片水花也看不见。2009年PSP各机型在美国的销量不增反减，在已经不高的2008年销量基础上又减少了130万台，相关销售收入减少2.25亿美元。据美国《游戏开发者》杂志估算，2009年PSP在美国的软件销售收入也减少了大约1亿美元。

美国任天堂总裁雷吉在《华盛顿邮报》采访时幸灾乐祸地说：“PSP go在目标用户和自身卖点方面就存在根本性的概念问题，老玩家的UMD收藏会变得毫无价值，新手只能上索尼官方的PS Store根据发行商的定价购买游戏，不能到eBay淘便宜货，不能到GameStop买二手货，也不能借朋友的游戏玩。还有，250美元的价格真是太恶心了。”

■PSP官方的宣传广告，你能看懂吗?

PSP go的问题归根到底是售价的问题，250美元的主机售价是为了在硬件上获得足够的利润，贴补PS3的硬件亏损。令人不解的是PSP go对应的下载游戏定价，PSN提供的PSP下载游戏定价与UMD版相当，甚至更高，这对于玩家接受下载游戏是最致命的打击。美国的MP3下载业务发展了十几年，实体唱片的销售收入仍然是音乐行业的主要经济支柱。实体产品拥有数字内容永远无法替代的收藏价值，下载业务唯有以低廉的价格逐步培养用户的消费习惯。iTunes等下载服务通过低廉的价格与丰富的内容已经拥有庞大的用户量，用低廉的价格以最快的速度建立最大的用户基数，才能吸引更多第三方提供优质下载软件，并因此吸引更多用户。索尼也是通过PSN的优质免费服务揽客，然而PSP下载游戏的定价却在钻牛角尖。这是索尼与第三方深入探讨后制定的价格，也许是受到了零售商的牵制。毕竟PSP游戏与纯网络发行的iTunes不同，零售仍然是主要发行渠道，如果下载版价格太低，零售版销量会受到影响，零售商为确保自身利益可能会对下载版的价格进行干预。在网络成为主力发行渠道之前，零售商是发行商万万不能得罪的衣食父母。只有能确保畅销的超级大作才能不受制于零售商，索尼也知道这个道理，所以在PSP go首发时神奇地冒出了一个令人意外的《GT赛车PSP》。然而用于为PSP go护航的《GT赛车PSP》少了点系列作一贯的霸气，发售4个月后累计销量180万套，作为一款千万级系列最新作，这个数字确实对不起人们足足五年的期待。不过考虑到索尼在欧洲进行了购买PSP go赠送下载版《GT赛车PSP》的促销活动，该作实际用户数量应该是远远超过200万。

如果不尽快改变PSP go的市场定位，可能在PSP-4000发售之前，这款小巧可爱的高性能掌机已经被市场淘汰。但掌管索尼网络化产品与服务部的平井一夫不会放弃任何一个大型网络计划。据Gamervision报道，索尼正在酝酿一次对PSP go的“重新投放”。即重新制定软硬件售价，修正市场定位，并配合一波新的软件攻势，展开一场如主机首发般的闪电战，一举扭转PSP go的处境。降低主机售价与下载游戏的定价应成为“重新投放”的重点。

掌上娱乐设备用户对网络发行的接受度在不断提高，核心玩家们还无法接受用数十美元购买存储卡中的一堆数据，但新潮电子爱好者们已经接受了这种数字化的发行方式。这在很大程度上应该感谢索尼的老对手苹果。强化游戏功能的iPad公布后，SCEA硬件营销部主管John Koller说：“苹果进入便携式游戏领域对索尼绝对只有好处，当人们想要更具深度、内容更丰富的主机时，就会开始玩PSP。”索尼认为，当iPhone与iPad将其更多用户培养成玩家，也就相当于为PSP培养了潜在用户。索尼打造PSP Minis，鼓励第三方开发实用型软件，就是要提高PSP go对非玩家的吸引力，与iPhone争抢客户。数量可观的时尚电子弄潮儿们仍然是PSP最大的潜力市场。

如何激活欧美市场是PSP最大的难题。大作、降价、新机型……主机生意中能用的促销措施索尼都已用尽，但每次促销都激不起任何波澜。面向青年男性玩家的传统市场定位已经不适应PSP在欧美的发展方向。NPD的一份调查报告显示，12～13岁儿童中的掌机拥有率为66%，14～17岁降到44%，随着年龄的增长，掌机拥有率也在降低。18到35岁的成年男性是最活跃的家用机用户，却是对掌机最缺乏兴趣的人群，无论是NDS还是PSP，都难以打开局面。索尼对该人群久攻不下，也开始转移方向。知名市调公司尼尔森于2010年初发布了一份颇令人意外的调查报告，结果显示美国的PSP用户中女性多于男性，占52%。美国索尼的营销新策略是女性用户比例突然暴增的主要原因，去年中推出的汉娜·蒙塔纳淡紫PSP套装广受追捧，受此启发，索尼从下半年开始拨出可观的广告预算在女性向媒体中进行了大面积的宣传推广，女性用户层很可能会成为PSP在欧美绝处逢生的救命草。



Square Enix 创造社会

SE与Eidos合并的第一年通过《最终幻想XIII》与《勇者斗恶龙IX》的双雄会聚向股东们交出了一份漂亮的财务报表：2009年4月至12月，SE视频游戏业务总计销售收入达729亿日元，同比提高近一倍。但这并不是一个值得庆贺的数字。当年的一个《勇者斗恶龙VIII》经济规模就超过了400亿日元，如今两个主力王牌在同一财年上市，还加上了整个Eidos的收入，尚且不及一个《使命召唤 现代战争2》。和田洋一社长有感于日本弹丸之地的市场之狭小，于是将国际化作为SE的首要任务。《勇者斗恶龙IX》销量创下系列新纪录，然而由于售价较低，其销售额也创下自SFC以来系列正统作的最低纪录。掌机游戏终究无法满足SE需要的经济规模，即便是身为史上最畅销主机的NDS也不外如是。《勇者斗恶龙IX》的开发、宣传和生产费用都不比PS和PS2上的前两作低，游戏售价却被小小的掌机屏幕牢牢框死，即使是一向比其他游戏贵出半截的国民级游戏



身分也无法自抬身价至电视游戏的同等程度。和田洋一希望重新回到以家用机为主流的时代，但在目前日本依旧是掌机的天下，SE唯有增加游戏数量以提高利润总额。在NDS上狂炒冷饭曾是SE屡试不爽的对策，当冷饭不再吃香，种种NDS复刻游戏出现亏损时，SE开始转向一个正活力四射的新市场。

2010年初《王国之心 梦中诞生》首发两日销量达44.6万，接近于NDS《王国之心 358/2天》的最终销量，当周PSP的主机销量因此提高了约10万台。《梦中诞生》发售两周后销量已接近70万，SE只要再推出个“最终混合版”或者廉价版，就有突破百万销量的可能。《梦中诞生》也将成为SE掌机业务在海外开展的重点大作。《358/2天》本土销量不高，但凭借在欧美的热销，总计销量达170多万。PSP在欧美的软硬件销售均甚为低迷，《梦中诞生》在海外的表现能否超越《358/2天》并不乐观。不过迪士尼群星的号召力永远是最大的票房保证。PSP在欧美处境艰难的根本原因在于其绝大多数游戏以成年男性玩家为主要市场目标，而欧美的这个用户层对掌机无爱。《王国之心》却是一个在低龄与成年玩家中都有强大号召力的游戏系列，也许可以成为PSP在欧美的一个重要突破。迄今为止SE在PSP上推出的几个主力游戏都有近百万的日版销量，《危机之源 最终幻想Ⅶ》、《异说 最终幻想》的表现都令人满意，随着PSP装机量的提高，PSP游戏的销量潜力已经开始向当年的PS2看齐。

和田洋一曾在《EDGE》杂志采访时回想起当年加入游戏产业的动机：“21世纪的基本主题是创造生命或者创造社会，创造生命的公司是生化科技公司，而创造社会的公司是IT公司或者游戏公司。我喜欢游戏，玩得很多，所以我决定加入游戏公司。”和田洋一认为，游戏是一种社会化的活动，游戏公司可引领娱乐潮流，创造社会新风尚。《怪物猎人》创造的社会现象给和田洋一带来很大的启示，《最终幻想》系列玩家平均年龄较高，已经形成了玩家在独立环境中独自享受游戏的封闭式游戏环境，缺乏玩家之间的交流，缺乏形成口耳相传效应的土壤。和田洋一希望《最终幻想》提高“社会化程度”，就像《怪物猎人》一样增强群体游戏性。《最终幻想 Agito XⅢ》将会是《FF》进行“社会化”尝试的关键之作，利用PSP已经成熟的联机环境与玩家游戏习惯，实现《FF》从单机向多人的过渡，这是SE为《FF》增添青少年玩家、改变《FF》品牌老化现象的希望。从整个系列长远发展的角度来看，《Agito XⅢ》的意义可能高于正统作本身。世嘉、NBGI等第三方都已在PSP的联机狩猎热中斩获颇丰，SE不会将自己在PS系主机至高无上的地位拱手相让。

NBGI 爬坡之战

截止2009年12月31日的9月期Namco Bandai销售收入为2828亿日元，同比降低10.4%，从净盈利90亿日元转为亏损117亿日元，全年亏损额将从原先预计的85亿日元大幅提高到310亿日元。由于业绩恶化，NBGI启动了“重启计划”，开始进行一系列的机构重组措施，目的是“转型为快速敏捷型集团”。所谓快速敏捷就是大刀阔斧地裁员，对臃肿的机构进行瘦身。这次的裁员比例达10%，裁员数量为630人，预计每财年可节约35亿日元的薪水开支。NBGI将其2010年的处境形容为“爬坡之战”，前方的道路越来越险峻。NBGI大幅亏损的罪魁祸首是其街机游乐厅业务，但在游戏业务上的疲软也是重要原因。2009年NBGI在Wii和NDS上的投资全面失利，抱以厚望的年末大作《圣恩传说》销量不到20万，几乎只有PS3移植游戏《薄暮传说》的一半，也远不及PSP的衍生系列《世界传说 光明神话2》。过去接连数个作品突破百万销量的“《宠物蛋》系列”也降到了十余万的销量，《海贼王》、《柯南》等常年不断的NDS动漫类游戏销量都在10万以下。

NBGI的PSP之路同样荆棘丛生。家用机版销量都在200万以上的《灵魂能力Ⅳ》和《铁拳6》在玩家的一片叫好声中移植PSP，得到的销量却只有几万套，在欧美主力市场的销量也只有区区几万套，NBGI很可能连移植费都收不回来。这再次证明欧美的年轻男性玩家们对PSP缺乏兴趣，移植之路在PSP上行不通。索尼早在2008年的多次发行商巡回游说行动中提出“谢绝移植”的倡议，希望第三方开发只有PSP能实现全部乐趣的原创游戏。《怪物猎人 携带版》被索尼作为游说第三方的教材，NBGI很快领悟精神，开发了自己的“狩猎游戏”。2009年11月19日《噬神者》试玩DEMO在日本PS Store提供下载后，不到两个月总计下载量超过100万次。NBGI开始相信《MHP》的神话绝非偶然，联机游戏确实是PSP的最佳出路。《噬神者》首周销量29.5万套，这已经超越了世嘉的《梦幻之星 携带版2》，是NBGI近年来原创游戏中难得一见的佳绩。由于《MHP2G》热潮消退，而《MHP3》缺席，2010年是跟风狩猎者们的最佳逐鹿之机。参照《梦幻之星 携带版2》的销售趋势，《噬神者》最终销量应在60万之上。

2010年NBGI将以联机为PSP的战略住旋律，1月初公布的《皇牌空战X2 联合袭击》也是以4人联机合作模式为主要卖点。原Bandai方面的动漫系作品正全线突出联机主题，3月份发售的《高达 突击幸存者》同样希望借助其多人模式提高销量，预定年内发售的《火影忍者疾风传 羁绊驱动》将四人联机的小队作战作为最大卖点。未来NBGI推出的PSP游戏可能会把联机要素作为标准配备，据传以联机作战为主要特色的PSP“《传说》系列”正统新作已经在开发中。中小学生是NBGI动漫类游戏的主要受众，该用户群对PSP联机功能的热衷正促使NBGI将其原本押注于NDS的开发资源逐渐转向PSP。



Konami 和平行者

由于《PES》的市场份额被《FIFA》大量吞噬，而且没有《MGS4》那样的镇山大作，2009财年的前9个月，Konami销售收入从762亿日元大幅滑落到467亿日元。不过PS3仍是Konami的主要收入之源，占其所有平台软件总销量的26%。Konami的PSP游戏销量占17%，高于占14%的NDS。2010年将会是Konami在PSP上最进取的一年，小岛秀夫将他的全部精力都灌注于《潜龙谍影 和平行者》。

“由于是PSP的游戏，我没有给它一个正式的序号。但是从游戏设计、剧情、开发人员数量到开发预算，它都是一个巨大的项目，应该称得上是《MGS5》。这并非《掌上行动》或《Acid》那样只是外传剧情或者插曲，我已全身心投入该作。”今年初，小岛秀夫再次向英国PS官方杂志确认了《潜龙谍影 和平行者》的正统身分，游戏中的绝大多数主要创意都是来自小岛本人，他在本作实际开发过程中的参与程度甚至超过了《MGS4》。小岛秀夫对《和平行者》的宣传可谓不遗余力，去年10月，小岛秀夫曾表示该作会带给玩家巨大的“惊喜”，这个惊喜足以让玩家为之购买一部PSP。《和平行者》能否超过《MGS4》在日本70多万套的销量，多人联机模式将成为关键。小岛组公关经理Jiro Oish为宣扬该作的多人乐趣组织了多次全国巡回演示，并透露在协作模式之外还有一个“终极诱惑”。

Konami制作《和平行者》的动机与SE的《最终幻想 Agito XIII》相同，都是要借PSP在中小学校中的联机热，为老化的游戏系列吸入新鲜血液。小岛秀夫说，在PSP上制作《潜龙谍影》正统作的目的，是让处于父母严格监管中的日本中小学生们，可以远离父母的视线之外畅享游戏乐趣。小岛秀夫不断强调《和平行者》相当于《MGS5》，则是为了让欧美的MGS玩家买账。欧美多数MGS拥趸对PSP缺乏兴趣，但是为了不错过正统作的剧情，为《和平行者》而买一台PSP并不为过。“《MGS》系列”的海外销量向来占八成以上，没有欧美玩家的支持后果不堪设想。索尼曾与Konami共同为《MGS4》造势，在PS3艰难之时，创造了PS3最高独占游戏销量纪录。《和平行者》是2010上半年在欧美最具票房号召力的PSP游戏，索尼可以复制《MGS4》的成功经验，与Konami联合展开大规模宣传攻势，让陶醉于高清游戏的欧美核心玩家们重新关注掌机。



Capcom 领略者

在Capcom的PSP游戏阵容中，当属《生化危机 携带版》最神秘也最令人期待。目前能确定的是它绝非已经被搬用多次的《生化危机》一代复刻版，而是一个全新的游戏，“特别为PSP平台，尤其是PSP go而制作”。Capcom官方新闻稿中将PSP与PSP go区分开来的说法究竟意味着什么？也许游戏中设计了某些将PSP go滑盖合上也可游玩的模式，也许它会有不少的追加下载内容，又或者它的容量将会大到一张UMD碟无法装下。总之这款很可能在2010年万圣节期间上市的游戏将会是《MHP》之外Capcom在PSP上的最大手笔，Capcom已经牢牢掌握了PSP玩家的心态，《生化危机 携带版》必然与我们所熟知的《生化危机》有本质性的不同，将会是一个为掌机平台特点度身定制的游戏。有人猜测《生化危机 携带版》可能是一款与PS2网络版《生化危机 逃出生天》类似的游戏。当年Capcom将该作作为其网络战略的重点大作，可惜有心栽花花不发，无意插柳的《怪物猎人》却绿树成荫。《怪物猎人》是通过后来PSP的联机便利性才实现了自身潜力，对《逃出生天》的败北耿耿于怀的Capcom可能会寄望于PSP一血前耻。如果善于摸索新平台特性的Capcom能够找到一条在PSP上改造传统系列的成功途径，其他第三方也将向模仿《MHP》一样跟风而来，届时PSP将成为经典系列老树发新枝的青翠花园。



Capcom不愧是PSP的急先锋，继狩猎热之后，其正紧随索尼开拓女性市场的新战略，最新作《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》将成为PSP掳获女人心的法宝。随行猫早已成为《怪物猎人》的吉祥物，在日本深受女性玩家喜爱，为该系列打入女性市场立下汗马功劳。Capcom有意将随行猫打造成继洛克人之后的自社代表形象，《怪物猎人日记》由系列制作人、社长之子辻本良三为首的系列主力团队全力打造，可见Capcom对该作的重视程度。若推广得当，它将进一步扩大《怪物猎人》的低龄与女性玩家群，挑战《口袋妖怪》。

《怪物猎人 携带版3》缺席本财年被视为日本业界的年度憾事之一。香港《GAME WAVE》杂志曾煞有介事地在其封面醒目位置声称《怪物猎人 携带版3》将于2010年内发售，虽说有哗众取宠的嫌疑，不过该杂志在日本业界确实有些耳目，此前也曾曝出一些内幕猛料，《怪物猎人 携带版3》同样是无风不起浪。由于该作长期缺席，已经造成大批玩家流失，世嘉、NBGI等乘虚而入瓜分Capcom的战果，SE、Konami、Koei Tecmo也在虎视眈眈。《怪物猎人 携带版3》不宜再拖，若狩猎热降温，或者被《最终幻想 Agito XIII》等强敌后来居上，Capcom将追悔莫及。

自从《怪物猎人 携带版2nd G》大热销，Capcom表面上依旧对PSP不冷不热，实际上其面向日本国内的产品线正在向PSP全面靠拢。《最后的战士》是继“《龙战士》系列”以来，Capcom在RPG类型上最用心的一次尝试，以《FF》×《KH》×《逆裁》×《世界树》×《DMC》的梦幻制作阵容为噱头，号称以PSP最强RPG为目标。排除掉其中的吹牛成分，至少可以表明Capcom为该项目投入的预算相当可观，真正的大面积宣传尚未开始，Capcom已迫不及待地制定了关联产品的销售计划。“最强RPG”只是Capcom的宣传口号，“最适合PSP的RPG”才是其真实目标，Capcom希望摸索狩猎之外适合PSP的游戏类型。没有一个像样的RPG品牌是Capcom十几年来最大的遗憾，几年前稻船敬二当上Capcom开发统括编成室长时向辻本家族承诺打造均衡的游戏阵容，弥补在RPG类型上的缺陷。直到现在Capcom再次出现经营危机，稻船敬二才痛下决心，熔铸自己的RPG品牌。Capcom希望PSP再次为它带来好运。

SEGA 收获时节

2009财年前9个月，厄运连连的世嘉终于重现黑字。利润额达1.9亿美元。世嘉对索尼系主机的不离不弃总算迎来了收获时节，从2008年同期的亏损1.2亿美元到盈利1.9亿，家用机游戏部门的扭亏为盈居功至伟。虽然销售额降低了13%，但世嘉家用机游戏部门从亏损6310万美元转为盈利1580万美元。世嘉相信，如果不是因为受到了经济危机的冲击，2009年的财务报表会更加漂亮。

全权掌管世嘉家用机游戏开发事务的名越稔洋是索尼最忠诚的第三方大将之一，在全力支持PS3之余，世嘉对PSP也十分热忱，《梦幻之星 携带版》销量超过65万套，续作发售9周后销量同样逼近60万，据估计PSN下载版销量也并不可怜。世嘉在PSP上连创佳绩，1月份发售的《战场的女武神2》首周销量接近10万，次周仍然位于销量榜十强之列。前作在美国发售一年后曾因口耳相传效应突然起死回生，美版销量突破50万，《战场的女武神2》也有可能实现墙内开花墙外香的效果。

近年来世嘉在高调支持PS3的同时，也在PSP上闷声发大财。除了两个《梦幻之星》外，业界评价不高的《索尼克劲敌》全球销量超过百万，《MD经典合集》、《VR网球世界巡回赛》乃至《钢铁侠》都有50万以上的销量。可惜由于任天堂借出马里奥群星，帮世嘉栽培了《马里奥与索尼克》这么棵摇钱树，牵制了世嘉对PSP的拥护。不过“《梦幻之星》系列”在PSP上的出色表现已经为名越稔洋率家用机游戏开发部全力支持PSP提供了依据。2009年8月5日，世嘉与SCEA进行了一次内部机密会议，其中提出多项支持PSP的项目规划，其中包括一款名为《Vanquish and Aliens》的神秘新作，支持PS3与PSP之间的联动。当时人们对这个未有耳闻的游戏不太在意，直到2010年初，世嘉确认《Vanquish》正是三上真司与稻叶敦志共同开发的白金工作室最新力作。世嘉的内部会议资料中还透露，在PSP go之外索尼还有另一个PSP新机型，索尼已经派出硬件主管向各第三方讲解该机型的特性，世嘉有意抓住新款PSP的商机，也许下一个《如龙》将与PSP结缘。

Koei Tecmo 突破自我

Koei Tecmo第三财季净亏损18.4亿日元，全年盈利预期从74亿日元大幅下调至2亿日元。Koei Tecmo社长松原健二公开抱怨Wii软件销量的疲软是第三财季出现亏损的主要原因。财报公布后，KT社股价直线下跌了9.5%，分析家认为，KT社的前方还有更艰难崎岖的道路要走。

Koei Tecmo成立后，被网友赐名号曰“脱光社”，Team Ninja核心成员被板垣伴信挖走后，Tecmo确实比以往更放得开。由于无法在短期内重建Team Ninja，Tecmo只有先做个《死或生 天堂》养活Team Ninja剩下的几十张嘴。而这款很可能会被大量青少年争相传看的游戏也比过去更为活色生香，赠品都极尽挑逗之本能。有美女当前，自然可令PSP玩家们心旷神怡，不过光靠卖肉成不了大气候。原Tecmo五年来在PSP上毫无建树，PSP对Tecmo而言几乎还是一块处女地。Team Ninja新掌门人早矢仕洋介已经表明了对PSP的诚意，下一步希望轮到《忍者龙剑传》或者《死或生》的正经续作。

原Koei方面仍是支援PSP的主力军。“《无双》系列”风光不再，不过依旧保持高产，《真三国无双 联合突袭》销量将近40万，在士气衰退的“无双大军”中已属实力上乘。Koei九成以上的收入来自日本本土，正在成为日本第三方主力平台的PSP对Koei的收入影响巨大。Koei还希望搭上索尼的顺风车，在这一轮强攻欧美掌机市场的努力中扩大自身的海外营收比例。松原健二曾希望《联合突袭》可在欧美做出些成绩，无奈美国玩家对PSP和三国题材始终提不起兴趣，《联合突袭》美版销量不到3万。对历史题材与《无双》过于依赖已经成为Koei自身的最大束缚，《高达无双》与《北斗无双》表明了Koei探索新题材的决心，不过无双专业户的本性依然如故，固步自封的惰性不改，缺乏市场应变能力的Koei将更加难以应付未来的国际化之争。PSP可作为Koei测试新游戏类型的试验田，PSP游戏开发成本较低，而且PSP玩家之间会通过联机口耳互传，可降低宣传成本，是Koei进行创新尝试的理想选择。

PSP的盛年

“如果你到日本，将很难找到一截没人玩PSP的列车车厢，日本的发行商们都看在眼里，他们都知道这是一个巨大的市场。”2008年9月，SCE全球工作室总裁吉田修平在IGN采访中说，自从《怪物猎人》取得了巨大成功，日本发行商对PSP的态度突然来了个180度的大转变。本已漠视PSP，摩拳擦掌想在NDS大干一场的第三方们又纷纷登门拜访，除了几大名门外，中小型发行商更加殷勤地向索尼提交了大批新作计划。

2010年PSP日本累计销量突破1400万台，在一线发行商以其一线大作全力响应的同时，二线发行商也生怕错过了机会，PSP新项目纷纷上马。Falcom于2009年11月发布的财报中称，将大举进入美国游戏市场，批量发行其多款PSP游戏，包括《伊苏》、《英雄传说》等主要游戏系列。MMV在Wii和NDS游戏上的投资惨败，社长声泪俱下博同情的同时，也在将其掌机开发资源悄然转向PSP。From Software在PSP上狂炒冷饭赚奶粉钱，销量只有数万套的多个《装甲核心》与《天诛》复刻版利润虽低，却也算来得轻而易举。Atlus从2009年后明显将资源从NDS悉数调往PSP，接连推出两款《女神异闻录》，《P3P》销量接近20万。

PSP至今在欧美全无起色，但第三方的支持力度已今非昔比。一年半之前吉田修平失望地说：“第三方对PSP的态度真的真的很令人失望，这对他们来说是错失良机。”吉田修平认为，激活欧美市场只需要一个决定性的游戏，谁能率先开发出欧美的《MHP》，就将在数倍于日本的掌机市场上享尽荣华富贵。所以即便绝大多数游戏销量不佳，欧美第三方已经开始在PSP上积极尝试。在欧美，没有哪家工作室比Ready At Dawn更了解PSP的潜能。在《战神 奥林匹斯之链》发售后，Ready At Dawn曾表示不再开发PSP游戏。更绝的是，为表决心，该工作室将所有PSP开发机退回索尼，并拍照为证，在官方博客中发布后引起玩家强烈反应。然而不知何时，Ready At Dawn又悄悄地要回了PSP开发机，并潜心为其他第三方开发PSP游戏开发工具，帮助第三方攀登PSP机能的奥林匹斯之巅。PS2发售第六年时生命已走向末年，2010是PSP的第六个年头，却也是其正当盛年之时，第三方所期待的PS2辉煌时代即将由PSP重新开创。

文 Raeca／月下雪影

开学 购机终极指南

PSP已经陪伴许多玩家走过五个年头了。现在不仅是PSP游戏阵容最为丰富的时段，而且也是价格与破解相对成熟的时段，再加上有春节积攒已久的压岁钱撑腰，相信不少新人都会选择赶开学前加入PSP玩家的大家庭。不过购机前还请先跟随我们的脚步在市场上走一圈吧！

主机篇

现阶段，购买PSP主机主要有两种选择，一种是购买目前型号最新、以便携影音功能为主的PSP go主机，而另一种选择则是以游戏功能为主的PSP-3000型主机，两种型号不同的主机不仅造型不同，操作手感及功能也略有差别。其中PSP go采用了目前较为流行的滑盖式设计，外观更加小巧时尚，也更便于携带。PSP-3000在外表上与我们熟悉的2000型主机基本一致，只是屏幕显示效果更为艳丽动人，并且主机机身配备微型麦克，方便了使用Skype打电话的玩家。而对国内玩家而言，更为关键的是PSP-3000拥有相对成熟的破解系统，可直接通过记忆棒玩网络下载的游戏ISO，而诞生已久的PSP go，破解方面至今仍无较大的进展，取消UMD光驱导致购买廉价二手游戏也失去可能，只能通过官方网店购买下载游戏玩，因此玩游戏的成本自然上升不少。另外，PSP go内置了高达16GB内置闪存空间，可以存放不少游戏以及影音文件，让你在购买主机的时候省去购买记忆棒的开支，同时PSP go增加了对蓝牙耳麦的支持也更便于外出携带或开车时使用。PSP-3000虽然不如PSP go小巧，但实际上大主机在玩游戏时操作起来手感反而更棒，虚拟自制系统启动虽然麻烦，但运行ISO镜像游戏的功能对国内许多怀有“节约为美、实用为王”理念的玩家才是其最具吸引力的优势，能最大程度发挥PSP主机的价值。至于PSP-1000以及PSP-2000型主机凭借完美刷机破解的优势早已断货，市面上出现的这类机器十有八九都是翻新品或二手货，不建议大家购买。

PSP分地区版本，而且目前各型号都没有大陆行货。市面上所卖的这两种机型的主机均以港版和美版为主，颜色上PSP go目前只有黑白两款，而PSP-3000拥有钢琴黑、陶瓷白、神秘银、艳光红、耀目黄、青瓷绿、丁香紫等七款标准版主机，所以即便PSP go款式更前卫，但在颜色上做选择，目前的PSP-3000也要更为丰富一些。

当然除了主机本身机型和色彩的不同之外，PSP系统版本也是需要注意的重点。目前市面上的PSP新机，只有那些已经停产、固件版本低于5.03的才能利用固件漏洞实现临时性破解，而像PSP go这种发售时系统版本已经是5.70的新型主机自然就不在可破解的范围内了。目前可破解的PSP-3000主机越来越少，黑白银三种颜色的由于初期投产量大，价格相对还算比较便宜，大概在1450元左右。彩色系主机由于本身产量不大，已经基本卖断货，只有少部分店家可能还有些“存货”，价格也就比较贵了。不过这里说的“存货”也有可能是翻新机，玩家在购买的时候要多注意。至于翻新机的鉴别方法，后文会有介绍，近期购机的朋友一定要仔细按照我们介绍的方法进行检测，以免购入质量缺乏保障的翻新机。对于可破解的主机，目前使用的最新虚拟自制系统版本为5.03 GEN-C和5.03 DT-A2，新版本自制固件可支持需要6.10固件才能运行的较新的游戏ISO，而只有少量需要6.20版本固件运行的最新游戏无法运行。玩家购买时记得让商家帮忙刷到这两个版本的虚拟自制固件。由于3000型主机破解并不完美，每次关机都要重新操作一遍，破解过程略显繁琐，因此学会如何熟练地破解3000型主机后才可以离开电玩店哦。



PSP go主机包装



PSP-3000主机包装



购买Q&A

Q PSP主机的包装内都含有什么东东?

A PSP-3000主机包装内含有：PSP-3000主机1台、电池1块、电源适配器1个（含电源线），以及相关说明书和保修注意小册子等小手册。

PSP go主机包装内含有：PSP go主机1台、电源适配器1个、USB连接线1根、说明书等印刷品数本，以及配套软件DVD光盘一张。

其中PSP go不包含电池是因为PSP go的是内置电池且不可拆卸，所以包装中没有，而且需要注意的是PSP go目前只有一种规格，即16GB主机，非16GB的PSP go目前均属于山寨主机。PSP-3000除了普通版之外还有一些游戏限定版，除了这些基本的配件之外，一般还带有一张捆绑游戏的UMD光盘，想购买彩色主机的玩家可以考虑限定版，购买时一定仔细查看一下光盘有没有被JS单独卖掉。


PSP go主机标配配件


PSP-3000主机标配配件

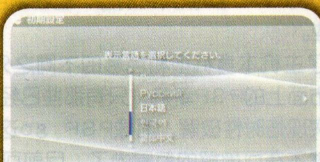
Q 日版、港版、美版如何区别，他们之间有什么差异吗?

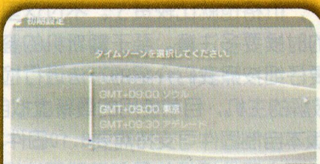
A 主机版本的区别仅仅是索尼用来区分发售区域的一个编号，另外就是索尼针对各地区玩家的喜好，专门设计了不同规格大小的主机包装。不管哪个地区的主机，质量以及功能是没有任何实质差异的。并且由于PSP属于便携式主机，为了方便玩家能够携带使用，PSP的电源全部都支持100V～240V宽电压。

如果一定要说区别，那么不同地区版本的主机，在系统初始化之后的默认设置是不同的。如果是港版主机，初始化系统设置之后进行主机设置，默认的语言将是英文，而时区则是“GMT +8:00 Hong Kong”（香港与北京一样属于东八区），而日版主机的系统默认语言则为日语，时区则是“GMT +9:00 东京”（东九区）。

各版本主机尽管存在默认语言的差异，但均能在系统内直接设置为使用简体中文界面以及显示中文简体字符的MP3 ID3信息。惟一存在区别的便是亚洲各区域与欧美区域主机的○键与×键的按键功能正好相反：亚洲地区的主机○键表示确定，而×键表示取消，而在欧美地区版本的主机上，则是×键表示确定，○键取消。然而在启动了自制系统之后，可以自行将两个按键对应的功能进行对换，十分方便。

部分玩家认为港版机的破解概率比美版机高，软件兼容比美版好，因而专门钟情于购买港版。但其实各版本PSP-3000主机的固件系统跟硬件是完全一样的。如果一定要比较破解难度，那也只可能是欧美版本比港版好，因为破解软件都是欧美地区的Hacker编写的，他们手中只有欧版及美版来做测试，而没有港版，有BUG也是先修正欧美版，而不是港版。所以不可能存在港版机或者日版机特别好破解的可能。


不同版本主机的系统默认语言不同。


不同版本主机的系统默认时区不同。

包装盒正面的左下角标有主机版本。

在PSP的包装的左下角、主机机身下部的序列号条以及电池舱内都清晰地标注出这台主机的地区版本对应的编号。

Q 日版是质量最好的版本?

A 国内流传着一种说法，说日本的产品，一级品出欧美，二级留国内（日本），三级出到东南亚。事实是否如此，我们无从考证。但有一点我们是需要清楚的，由于各国的质量控制标准有差异，所以尽管PSP主机都是在大陆代工制造的，但在生产的时候也没有刻意地去区分等级，只是在产品出厂时需要根据各国的质量检测标准进行筛选。在各国当中，以欧美的检测标准最为严格，而中国以及其他东南亚国家则相对较为宽松，这就使得索尼在将产品出口到不同地区之前必然要进行筛选。以液晶屏幕为例：液晶面板受目前制造工艺所限，出现坏点是必然的，这点大家心里都有数。然而到底坏点在几个以内算是可以出售的“合格产品”，每个国家都有自己的标准：

美国标准：1个坏点以下为A级合格；
日本标准：3个坏点以下为A级合格；
韩国标准：5个坏点以下为A级合格；
中国标准：0个坏点以下为AA级合格，3个坏点以下为A级合格；
中国台湾标准：8个坏点以下为A级合格。

这样一来在出厂检测时，发现液晶亮点大于等于两个的时候，这台主机就会被筛检到日本或者香港等地区版本进行包装出厂，而不会被作为美版出货。所以同样是索尼出厂的“合格产品”，美版以及欧版主机出现坏点的概率要比港版和台版低得多（注意哦，这里说的是概率，并不是说所有日港版必然有坏点）。对于版本好坏，玩家们心里有数即可，切勿迷信！因为只有拿到手里的那台才是真的好！明知有3个坏点的日版主机，难道会比没有一个坏点的美版好吗？

Q 什么是坏点，如何进行检测?

A 熟悉数码产品的玩家一般都听到过坏点这个词，尽管很多玩家并没有亲眼见过，但也或多或少了解这个问题的严重性，而PSP由于屏幕大，出现坏点的概率在数码产品里当然属于比较高的，所以屏幕坏点的鉴别也就成为了购买PSP的玩家一直以来都十分担心的地方。那么，坏点到底是怎么一回事呢？这就必须从液晶的成像原理来说了，液晶的每个像素都是由红、绿、蓝三个像素单元组成，通过三个像素单元不同的明暗调节，三种色彩便构成RGB关系，在我们眼睛里呈现出千变万化的颜色。PSP的液晶屏幕中的实际像素单元的数目是480×272×3＝391680个。而每个像素单元都对应有自己的驱动管，在生产当中，现有工艺技术水平不可避免地将或多或少出现工作异常的驱动管。如果三个像素单元的驱动管均出现了亮度过大的情况，那么便会出现白色的亮点；如果其中一个到两个无法点亮，那么就会出现偏色的彩点；而如果三个驱动管均无法点亮，那么就将出现黑色的暗点。亮点、彩点、暗点其实都是坏点的一种。

对于坏点的检测，现在最好的办法是在购机前准备一张记忆棒，并将纯黑、纯白、纯红、纯蓝、纯绿这五种颜色的JPG图片拷贝到记忆棒的PSP\PICTURE的目录下，如果没有该目录可以创建。之后在购买主机的时候带着这个记忆棒，在试机的时候把记忆棒

插入记忆棒插槽，然后在PSP主机的“照片”栏目下，打开这些图片，按照从边沿到中间的顺序，逐“层”向内检测屏幕上是否有异常的小点存在。如果你要购买的是PSP go主机，那么就不需要使用记忆短棒了，因为PSP go主机内置高速存储，并且也不支持记忆短棒，而是使用索尼的M2存储卡，所以对于PSP go的检测，我们只需要将图片提供给店家，通过数据连接线将其拷贝到PSP go主机存储空间内，目录结构则与拷贝记忆棒相仿，之后就可以用上述方法测试屏幕了。不过如果你没有准备测试机器的专色图，也可以用最基础的肉眼判断方式鉴别，通过观察PSP系统画面里的纯黑和纯白两种颜色找出坏点。纯黑是说PSP go在开机时的界面，这时候可以快速地用肉眼鉴别有没有非黑色的坏点，纯白则是在进入PSP go的系统后，选择网络浏览器，然后在网络浏览器里按×键进入网页浏览，这时的屏幕颜色就是纯白，通过纯白画面，你能鉴别黑色的坏点。具体采用哪种鉴别方式还要看玩家手里的“道具”种类了。

Q 怎样区分翻新机与全新机？

A 机身序列号

PSP-3000主机港版及日版的机身序列号格式都是：AA-BBBBBBBBB-CCCCCCC-PSP300X，前三段为2+8+7，总计17位。而欧美版的序列号格式AAACCCCCCCB-PSP300X，3+7+1，总计11位。

无论港版、日版、美版还是欧版，其中CCCCCCC部分的7位数字应该要与电池舱内标签上的数字相符。

至于PSP go，采用的序列号规则与PSP-3000基本一致，只是末尾的PSP300X写为PSPN100X。并且机身序列号需要推开滑盖后才能在背部找到，序列号标签贴纸CCCCCCC部分的7位数字，必须与机身激光蚀刻的号码一致。

至于末位数字X，相信了解PSP的玩家也都知道，这主要代表主机的地区版本，这里也要与电池舱内的标记相符合，同时初始化主机设定之后，也应该与系统中对应的时区相匹配，若有不符，那么这台主机就一定是翻新机了。



PSP go主机序列号

PSP-3000机身序列号

PSP-3000电池仓序列号

以PSP-3000为例，我们来简单说明一下末尾数字代表的区域：

0——日本，PSP-3000；
1——北美（含加拿大），PSP-3001；
2——澳洲（含新西兰），PSP-3002；
3——英国，PSP-3003；
4——欧洲（含除英国外的绝大部分欧洲国家），PSP-3004；
5——韩国，PSP-3005；
6——香港地区（以及新加坡），PSP-3006；
7——台湾地区，PSP-3007；
8——俄罗斯，PSP-3008。

刚才已经提到，电池舱内的序列号一定要和机身序列号一致，除此之外，也一定要注意这个标签的印刷是否清晰，粘贴是否整齐，因为正规的PSP电池舱封签是没有歪斜的。另外，这个封签的下面是主机的拆卸螺丝，翻新机器的话一定需要揭开这个封签，如果发现封签有揭开过的痕迹，或者没有对正，也一定要小心，因为这极有可能是翻新机。不过这点对于PSP go来说并不存在，因为PSP go的电池是不可拆卸的。

按键与接口

PSP主机的USB与电源接口均为金属制造，使用过的主机难免会出现氧化的痕迹，而且也有不少主机会在接口的缝隙处留下灰尘，这些灰尘和氧化痕迹都是极难清理的，所以这也就是鉴别PSP主机是否为翻新的又一个关键了。对于一台新主机，其接口内的金属必然是全新的，给人一种铿亮的感觉，而翻新机必然会黯淡无光，当然也有一些年代久远的存货在未使用的情况下就有了氧化的痕迹，不过这种主机，最好还是不买为妙，长时间的存货往往都有其无法销售的原因。最后对于主机的机身也要排查仔细，因为翻新机翻新的手段无外乎拆开主机，更换新的外壳和相应部件，然而考虑到成本问题，必然不可能使用原装外壳和配件进行翻新，所以机身表面做工也是判断的重要依据，如果发现表面粗糙，铸模扭曲，则一定不是原装货。而像上面提到的电源接口与按键缝隙等与主板紧密连接的地方仅能够进行清理而不便进行完全更换的地方，在翻新时也必然将留下一些痕迹，稍加留意便会发现。



电源接口，如果是二手或翻新机，会见到灰尘以及氧化的痕迹。



L、R键，如果是二手或翻新机，可以找到细微的划痕以及灰尘。

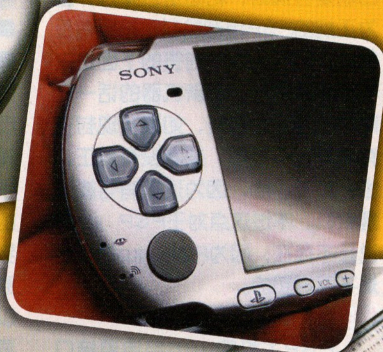


UMD光驱，新机的UMD盘仓会闻到电子产品特有的有机物混合的味道，而旧机器则没有这种刺激性气味，并且还会有落灰的痕迹。



USB接口，注意是否有灰尘以及氧化的痕迹，电气接口插拔后特别容易出现氧化划痕。





按键及滑杆，周围特别容易留下划痕以及油污。



机身底部的螺丝将会是整台机器中间氧化腐蚀的最为厉害的位置，新机的螺丝是银白色的，如果发现变黑变暗那么必然为二手旧货。

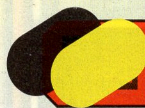
Q 我的预算有限，想要购买便宜一些、不能破解的版本，是选择PSP go还是PSP-3000比较好，什么时候又会等到破解呢，专家能给我一些建议吗？

A PSP作为当前最热门的主机之一，再加上Sony树大招风，必然会有不少黑客忙于PSP破解工作。其实目前市面上的各种数码产品，除非没人关注的东东才不会有破解，所以无论是购买3000型主机还是PSP go主机，以过去的经验来看，破解都是肯定的，不过PSP-3000相对PSP go还是便宜一些。问题的核心其实集中在时间上，到底什么时候才会破解？一般低价购买无法破解的主机，在破解后，其回报就是破解后的升值，但对国内玩家而言代价就是破解之前的这段丧失了的游戏时间。虽说时间就是金钱，但是每个玩家都有不同的理念，所以到底是否划算，还是看自己当前需要的是什么。如果自己迫切想要的是一台游戏机，那么购机后的这段时间，你将很不好过。如果心态上只是把游戏视为一个附加功能，主要是作为影音娱乐，那么等上一两个月其实也无妨。不过需要提醒玩家的是，破解手段我们无法预知，也就是说破解所需的系统版本谁都不知道，但高版本可以通过低版本升级获得，而如需要的是低版本，那些错升了级的PSP就将与破解失之交臂。所以对于无法破解的主机，尽量还是早买、买固件版本低的，以后破解的几率也会大一些。

电池

作为一台便携设备，PSP的电池续航是主机性能的重要考核目标之一，不过因为PSP所带来的游戏影音享受质量高、耗能相对比较大，所以其续航时间并不是很长。一般在充满电的情况下，只能使用4小时左右，这就使得那些经常外出的PSP-3000玩家往往需要再多买一块主机电池作为备用，而PSP go因为电池不可拆卸的设计，所以也就不必考虑购买主机电池的问题了，但还是可以买市面上一些外置多用的数码产品充电电池包，比如北通动力堡垒、PEGA双核动力站。而购买主机电池，需要提醒大家的是，目前市面上的各种无牌电池，无论是标称2400mAh的标准电池还是体积硕大的高容量外挂电池包，它们的实际使用时间往往不超过两小时，大多都是虚标的假冒伪劣商品。购买这些产品，不仅使用上不能让你满意，而且严重点的还会给自己的人身安全带来威胁。相信电池爆炸的事大家都听过，所以如果玩家要购买PSP-3000备用电池，推荐选择大品牌，像主机电池就可以考虑品胜或北通、PEGA的产品，这些产品不仅使用时间有保证，而且品质上也不会有问题。

另外，不少玩家也希望能直接购买一款索尼的原装电池作为备用，这里需要指出，索尼并没有单独包装零售电池，市面上的原装电池，要么是高仿产品，要么是从全新包装中偷换出来的全新电池，所以玩家购买备用电池时也要看看自己主机里包装的电池有没有被偷梁换柱。



购买Q&A

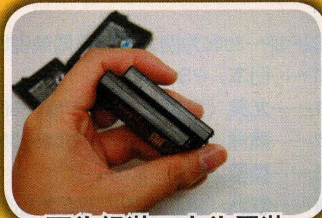
Q 如何辨别原装电池，原装电池的特征有哪些？

A



左为组装，右为原装

1.原装电池表面文字为“凹”印，并且边沿刻印清晰。



下为组装，上为原装

2.原装电池两侧各有四个模具“凸点”。



上为组装，下为原装

3.原装电池顶部的金手指口光滑且有坡度。



左为组装，右为原装

4.原装电池+、-两极标志清晰平滑。



左为组装，右为原装

5.原装电池QC码与序列号匹配，且每块电池序列号有且只有惟一编号。

由于主机随机已经附有一块电池，所以多买一块电池的时候只要进行对比就很容易发现蹊跷。如果两块电池都为组装，那么电池序列号是一致的，如果一块原装一块组装，质量差异就十分明显，千万不要听信JS说不同产地的电池做工有所不同这样的忽悠之词。

记忆棒

在PSP家族里，除了PSP go是内置存储之外，其余的PSP主机均是使用记忆棒来作为存储介质的，破解后主机内的记忆棒还担负着拷贝游戏ISO的功能，现在的游戏容量动辄1.5GB以上，大容量记忆棒已经成为了购买PSP的核心配件。而目前，随着半导体技术的飞速发展，16GB记忆棒的价格也不过240元，已经完全取代了去年同期的8GB产品，成为当前购机的主流配置了。一根16GB的记忆棒可以容纳更多的游戏和影音内容，这都是过去8GB记忆棒无法相比的。目前，市面上的16GB记忆棒产品主要有两种，一种是MARK2高速记忆棒，另一种则是HG超高速索尼组棒，早些时间还有一种是用原装TF卡+组装卡套组成的马甲卡，这种卡因为成本的关系，目前已经从市场上淡出，所以这次就暂不讨论了。而在之前的两种16GB记忆棒里，以稳定性排序，是MARK2高速记忆棒>HG超高速索尼组棒，而在速度上，则是HG超高速索尼组棒>MARK2高速记忆棒，不过综合考虑来说，其实还是HG超高速索尼组棒更胜一筹，而且目前的市场上最受欢迎的也是这种HG超高速索尼组棒。



目前市场上的两款主流记忆棒产品。

购买Q&A



Q 如何选购记忆棒，MK2与HG的差别到底有多大？

16GB HG超高速组棒

A 卡身采用黑色材质制作，在正面标有红底金字的就是目前卡速最高的极速版16GB组棒的外观特征，这种16GB的超高速组棒是2009年5月份在市场上出现的最新产品，由于容量和速度都达到了目前组棒的最高水准，上市之初便获得许多玩家的关注。这种记忆棒在PSP上格式化后的容量为15GB，在电脑上查看可用容量为15.2GB，总容量为16,322,980,224字节，通过软件测试后会发现，这款记忆棒拥有高达11MB/S的读写速度，使用FastCopy拷贝1.05GB的《GT赛车PSP》只需要花去1.8分钟的时间。如此高的读写速度，能充分保障运行游戏以及播放电影的流畅性，并且让玩家在拷贝数据时更加节约时间。

PSP-3000运行Blackspeed v2测试读写速度结果



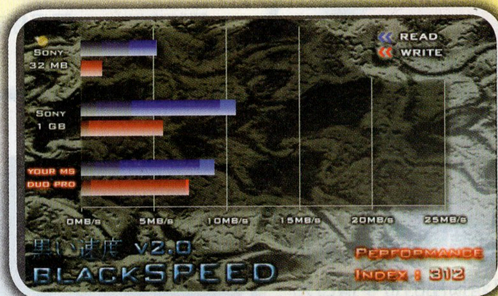
测试结果
总容量：15576.344MB (16332980224Bytes)
空容量：15574.625MB (16331177984Bytes)
簇大小：32.0KB (32768Bytes)
读取：11.6669MB/s（测试文件块大小：1024.0KB)
写入：11.6452MB/s（测试文件块大小：1024.0KB)
读取：10.6420MB/s（测试文件块大小：32.0KB)
写入：11.2190MB/s（测试文件块大小：32.0KB)
读取：4.5075MB/s（测试文件块大小：2.0KB)
写入：0.7841MB/s（测试文件块大小：2.0KB)
读取：1.5343MB/s（测试文件块大小：0.5KB)
写入：0.2239MB/s（测试文件块大小：0.5KB)
最高读取速度：11.6669MB/s
最高写入速度：11.6452MB/s
综合评价：419

16GB MK2高速棒

黑底白字的16GB组棒是早先购买16GB组棒产品的最佳选择，它给许多较早进入16GB时代的玩家带来了不少方便。与此前没有MARK2字样的其他产品一样均是黑色外壳，而卡如其名，在卡身正面印有大大的MARK2字样。这种记忆棒在PSP上格式化后的容量为15GB，在PC上的容量亦为15GB，实际总容量为16,196,009,984字节，比HG超高速版小了约126,970,240字节（121MB），可以看出两者不仅仅只是外观上有所差异，内部使用的芯片也是不同的。通过软件测试笔者发现，老一代的产品MK2记忆棒的读取速度与最新一代的HG超高速组棒的差距并不明显，均为9.669MB/s，但在写入速度上则与HG组棒有一定的距离，仅为7.673MB/s。在拷贝《GT赛车PSP》进行的实际测试中，MK2组棒花费了将近2.4分钟才完成拷贝作业，较HG要多出0.6分钟，也就是说，如果同样拷满15GB文件，则MK2记忆棒要多花9分钟。尽管写入速度稍低，但读取速度与HG组棒是同一级别的，所以玩家们也不用担心使用MK2组棒导致游戏时发生拖慢或死机的问题。



PSP-3000运行Blackspeed v2测试读写速度结果



总容量：15445.719MB（16196009984Bytes）
空容量：15444.000MB（16194207744Bytes）
簇大小：32.0KB（32768Bytes）
读取：9.3544MB/s（测试文件块大小：1024.0KB）
写入：7.4767MB/s（测试文件块大小：1024.0KB）
读取：8.2511MB/s（测试文件块大小：32.0KB）
写入：7.2864MB/s（测试文件块大小：32.0KB）
读取：2.7377MB/s（测试文件块大小：2.0KB）
写入：0.7330MB/s（测试文件块大小：2.0KB）
读取：0.9700MB/s（测试文件块大小：0.5KB）
写入：0.1771MB/s（测试文件块大小：0.5KB）
最高读取速度：9.3544MB/s
最高写入速度：7.4767MB/s
综合评价：312

贴膜

PSP最吸引人的，除了优秀的3D性能外，还有用来表现强大3D效果的、震撼人心的大液晶屏幕。不过屏幕大除了给我们带来更好的视觉体验之外，也会增加其本身受到意外伤害的几率。相信没有人喜欢拿着个“花脸”主机进行游戏吧。所以在新机入手的时候，选择一款合适的贴膜也是必须的。

目前的PSP贴膜，无论是PSP-3000还是PSP go，主要都是两种选择，一种是以Hori膜为代表的硬膜，一种则是以卡登仕膜为代表的软膜。

来自日本的Hori膜（60～70元）以及同样采用日本材质的国内出品的莱仕达膜（20～30元）在设计上采用了三层结构，较厚也较为硬朗，他们的特色如下：

· AR防反射层，独特设计的防反射层可减轻屏幕反光的问题；

· 硬质保护层，就有防刮伤抗磨损能力；

· 矽胶层，使用静电吸附，牢固且不留胶痕。

尽管拥有很好的保护性能，但是因为厚度的关系，Hori的贴膜很难弯曲，所以一般贴在PSP-3000上，屏幕边缘都会有一些气泡。

而来自香港的卡登仕贴膜以及北通贴膜，因为采用了超薄设计，仅有硅胶层与很薄的抗刮花保护层，这让整张贴膜变得异常柔软，所以一般贴在PSP主机上都能牢固地吸附，即便是PSP-3000也没有关系，主要适合对外观有较高要求的玩家。

另外因为PSP go和PSP-3000的屏幕大小并不相同，所以购买贴膜时也要询问清楚贴膜是针对哪种主机的，买错那就得不偿失了。

购买Q&A

Q 如何贴膜？

A 贴膜实际上是一种技术活，也是熟练工，所以尽量不要自己动手贴，因为无论这里说得如何仔细，你在操作的时候也还是会遇到困难。没有经过几次失败是很难掌握如何除尘、如何移动贴膜位置以及提高粘贴速度这些技巧的，所以玩家在购买主机时直接让商家帮忙贴，这样商家出现失误，玩家还可以要求商家负责到底，给你换张贴膜重新贴。



Q 组装贴膜的质量如何？

A 由于材质的关系，组装贴膜的本身一般并不平整，背部的吸附层非薄即厚，所以在粘贴时容易产生气泡。如果商家保证能帮你贴好的话，选择组装贴膜也未尝不可，毕竟价格上的优势是其无法忽略的筹码，就是一年换两三次也比只买一张原装Hori膜用一年要划算得多，而且PSP又并非触控屏，屏幕磨损、触感要求也都不高。

其他



线控耳机


视频连接线

作为21世纪的Walkman，PSP可选择的周边还有很多，比如喜欢听歌德玩家，可以考虑购买一套线控耳机，目前PSP-3000的线控耳机组装的一般在40～50元左右，而原装的则要200多元，当然其中还有一些国产的品牌线控耳机，比如北通魔方炫音，这种耳机的价格一般在100元左右，处于组装和原装线控耳机价格之间，我们当然建议玩家购买国产品牌耳机，不仅质量有保证，而且价格也比原装耳机便宜不少。

除此之外，经常在家看电影或玩游戏的玩家，还可以购买PSP的专用色差线，通过它，玩家可以把PSP屏幕上的画面输出到家中的大电视上，这样无论是游戏还是看片，都能带来更好的享受。此类产品，原装价格一般在200元左右，而黑角、北通这类的品牌色差线，价格则在50元左右，最差的组装品价格在20～30元之间。色差线的显示效果，自然也是原装>品牌>组装，大家根据自己的荷包进行选择就好。

推荐配置

PSP-3000型主机

	品牌&型号	价格
主机	PSP-3006（港版钢琴黑）	1480元
刷机棒	PSP-3000专用刷机棒高成功率（32MB）	48元
记忆棒	PSP专用16GB MARK2高速记忆棒（组装）	268元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	15元
保护包	莱仕达迷彩战神保护包PXN-P3013	67元
数据线	PSP全系列通用USB 2.0数据线PSP-2000	20元
总计		1898元

主机	
PSP-3000主机（钢琴黑）	1480元
PSP-3000主机（珍珠白）	1520元
PSP-3000主机（彩色系）	1580元
PSPgo（钢琴黑）	1620元
PSPgo（珍珠白）	1600元

网卡	
WIFILINK迷你神卡	118元
盟区战卡	118元

周边	
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP GPS适配器	420元
PSP-2000原装TVOUT色差线	280元
PSP-2000组装TVOUT色差线	50元
PSP-2000原装线控耳机	220元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（高仿）	50元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（原装）	98元
PSP-2000/PSP-3000电源适配器（高仿）	28元

配件	
PSP-2000/PSP-3000彩条包（高仿）	25元
PSP go专用EVA保护包	38元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
北通魔方炫音PSP-2000/3000耳机	76元
莱仕达迷彩战神保护包PXN-P3013	67元
莱仕达金刚盔甲水晶壳PXN-P3012	48元
PEGA PSP-3000聚碳酸酯专用水晶壳	48元
PEGA PSP全系列通用USB 2.0数据线（数据传输+充电）	16元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
北通PSP-3000/PSP-2000保护硅胶套	30元
PEGA双核动力站	112元
PEGA双能充电器	180元

记忆棒	
PSP-3000专用刷机棒高成功率（32MB）	38元
PSP-2000神奇记忆棒（512MB）	48元
4GB极速HG组棒	68元
4GB行货Sandisk原装记忆棒	189元
8GB高速MARK2组棒	128元
8GB极速HG组棒	148元
16GB高速MARK2组棒	238元
16GB极速HG组棒	248元
金士顿组装适配器（高速 支持8GB）	18元
银箭CR-5400 双槽TF转记忆棒转接	26元

本文价格更新截止至2010年2月24日，各地行情不一，仅供参考。

PSP酷软推介

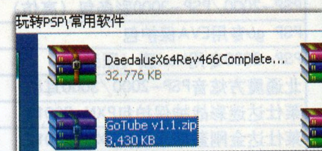
文 寰仔

虽然现在PSP软件界已经步入平稳期，各种类型的软件早已百花齐放，大部分模拟器功能甚至已经堪称完美，但每年还是时不时会涌现出一些功能出色、引人注目的酷软，今天我们就来为大家推荐几款这类软件，看看它们是否能引起你的兴趣呢？

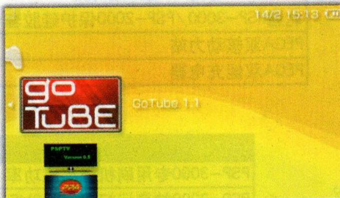
被窝里面看土豆

近年来，在线视频网站越来越受大家的青睐，允许用户自由上传，使这些在线视频网站很快就超越了web 1.0时代那些仅仅提供下载的视频站点，一跃成为除QQ农场外办公族、学生族打发时间的最佳去处。如果能把它们搬到PSP上，一定要乐坏不少人吧。PSP屏幕的解析度，看在线视频网站那才叫正正好，而且这也省去了广大玩家为在PSP上看电影时转片、拷贝等一系列的复杂过程。其实很早之前就有一款Ultimate PSPTube的PSP软件能够观看近30个在线视频网站，包括国内的土豆、优酷，可随着这些网站不断升级、落后的Ultimate PSPTube渐渐失去了对新的视频解析模式的支持，从我们的视线淡出。现在GoTube又为我们带来了希望，它不仅能观看土豆网视频，而且还支持拼音搜索视频的强大功能，只要你家里配置了无线网络，下面只要跟着我们的教程做，就能在躲在被窝看土豆啦！

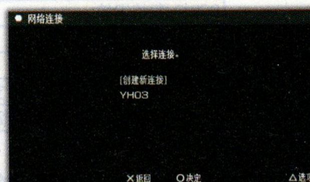
1 光盘“玩转PSP\常用软件”目录中就包含了这款软件的最新版，解压GoTube v1.1.zip压缩包，将获得的PSP文件夹复制到记忆棒根目录下即可。



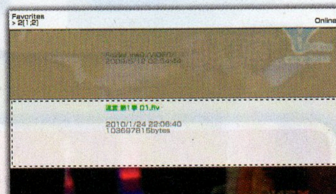
2 确保PSP网络设定中“基础模式”已经设置完毕，而且家里无线网络热点信号正常，就可以打开PSP“游戏”→“Memory Stick”一项，记忆棒图标下找到GoTube 1.1的图标启动程序了。



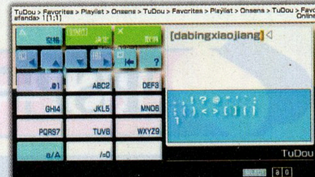
3 启动成功后就会进入无线网络热点选择界面。保证PSP无线网络开关已经打开后，选择设定好的网络配置即可。如果你想看存储在记忆棒上的FLV则无需登陆网络。



4 进入程序后大家就会发现，原来GoTube也是PSPTube的派生软件，主界面依旧默认显示Favorites列表，里面列出了记忆棒文件夹中的FLV视频。你可以将自己想要在PSP上看的、已经下载好的视频文件放置在这个目录中，之后直接在Favorites菜单选择播放。而且软件支持中文文件名显示，不像之前必须将文件改为英文文件名才能正常播放。



5 如果你登上了Internet网络，程序右上角显示Online字样，那么接下来就可以观看土豆的视频了。首先按下SELECT键切换左上角的站点显示，国内玩家自然是到土豆网上找视频了。当出现Tudou字样后按下×键，我们接着搜索视频。在出现的PSP软键盘界面，输入想要搜索的影片名，点START开始搜索。如果要搜索拼音，需要在拼音外加上左右方框符号。如果要输入多组关键词，关键词之间用空格分开，分别括上方框即可。



6 稍等片刻后，软件就会列出搜索结果了。选择想要播放的影片并按下○键就能开始播放。

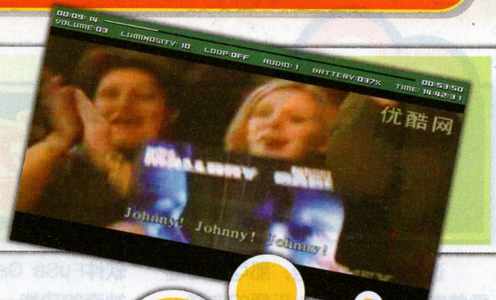


7 播放界面如图所示，观看土豆的速度非常流畅，播放状态和操作按键功能如下：



按键	功能
←	减慢当前视频播放速度到0.5倍
→	加快当前视频播放速度到2倍
×	结束当前播放的视频并返回至搜索菜单
□	改变显示状态
△	隐藏进度条/调出进度条
L/R	切换播放列表文件
SELECT	改变视频分辨率
START	暂停播放/回复播放

相关提示 最近，著名的PSP播放器PPA更新了3.0.8版，非常值得广大网友关注。之前PPA已经具备了外挂字幕、480P视频播放、视频输出等多种强大功能，而这次的更新中，PPA将同样能够播放FLV格式的视频文件，这意味着我们以后用iku、飞速土豆下载下来的FLV格式电视剧都可以直接拷贝到PSP上走到哪里看到哪里。这款最新的PPA英文版我们已经收录在光盘“玩转PSP\常用软件”中，感兴趣的话一定要试试看哦。

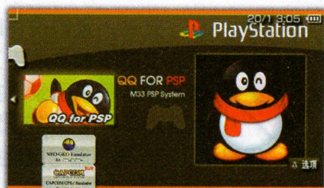


PSP一样偷菜上QQ

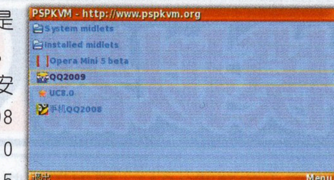
看到标题，一定有人会问，PSP要QQ做什么？它又没有触控屏，几个按钮难道还打得出字不成？那我回答你，想想有多少人天天在用手机的↑2345数字按键发送动辄百字的短信，再想想PSP，按键不但不比手机少，而且双手操作还方便了许多呢。当然这其实都是玩笑话，不过用PSP上上农场、看看新闻还是够用的。借助PSPKVM强大的JAVA引擎，玩友将QQ、UCWeb等几款网络软件打包起来，制作了这款第三方的PSPQQ软件。新版本不但支持聊天时使用中文笔画输入，还可以登陆QQ空间偷菜，这下可方便了广大PSP用户。下面我们就来看看它的使用方法吧。

1 在光盘“玩转PSP\常用软件”目录中找到名为“PSPQQ正式版本.rar”的压缩包，解压后将获得的PSPQQ文件夹复制到记忆棒PSP\GAME目录下即可。

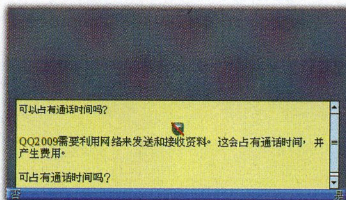
2 之后在PSP的“游戏”→“Memory Stick”下就能找到程序图标了。其实程序本身就是PSPKVM+QQ、UCWeb等软件的JAVA客户端最新版。不过热心的玩友还是细心将其打包后做了程序启动图标和背景图的美化。



3 启动程序后看到的就是PSPKVM的标准界面了。可以看到里面已经打包安装了QQ2009、手机QQ2008以及手机上最火的网页浏览器UC8.0（即UCWeb最新版）和Opera Mini 5 beta。其中QQ2009、UC8.0都具备QQ空间开心农场功能哦。这里我们还是先选择QQ2009，按○键启动它。

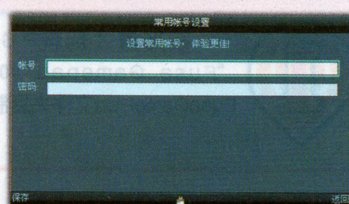


4 4.启动程序后，手机QQ首先会出现占有通话的提示，直接选择“是”即可。不过需要注意，启动软件后，PSP的操作按键功能就会发生变化，变成模拟标准手机的操作按键，比如START键变成手机右功能键，因此这里我们按下START键才能进行确定。



5 接下来自然是提示选择网络接入了，这时会弹出PSP标准的Wi-Fi网络基础模式配置界面，在保证周围有Wi-Fi热点或家庭无线路由器配置的接入点情况下配置好网络并选择其进行接入。

6 成功接入后，QQ2009首先会提示我们输入常用帐号，以便之后免去频繁输入帐号、密码的繁琐。而这时的输入就比较麻烦了，必须详细清楚PSP与手机按键的对应关系。比如○键代表手机确认键、滑杆代表手机方向键，通过滑杆选择想要输入的文本框后按○键确定，就可以开始输入了。输入时PSP按键对应手机按键功能如表。QQ号码部分限制只能输入数字，因此直接参考对应手机按键的说明按对应按键即可完成数字输入。而密码部分允许输入所有英文和数字，就要参考对应字母按键了，输入某字母时，需要反复快速按下对应按键切换该按键下的字符，比如输入c，就需要按3下↑才能切换到该字母。如果需要输入数字或大写字母，可以通过L+START组合键切换输入法。另外，L+SELECT则是呼出软键盘，这些功能组合使用，再参考字母表就能完成输入。使用过手机QQ的玩家一定对该过程都十分清楚吧。

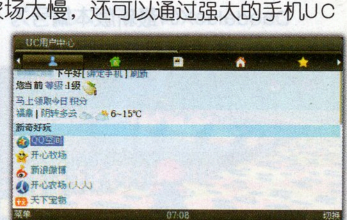


PSP按键	对应手机按键	对应字母按键
↑	2	abc
↓	8	tuv
←	4	ghi
→	6	mno
滑杆	方向键	无
×	0	+=*等标点符号
□	1	.,-空格等标点符号
△	3	def
○	确认键	无
SELECT	左软键	无
START	右软键	无
L/R	Shift，用来实现下面各种按键组合	无
L/R+×	删除键	无
L/R+□	7	pqrs
L/R+△	9	wxyz
L/R+○	5	jkl
L/R+SELECT	*	标点选单
L/R+START	#	切换输入法
L+R+×	回到主菜单	无
L+R+△	切换程序	无

7 成功输入信息后可以进入QQ的功能图标选择界面，这里选择QQ空间的话，在网络畅通的情况下就可以直接偷菜，当然你也可以选择QQ模块，进行聊天。聊天操作依旧需要参考上面的对应按键表进行，比如×键对应手机数字键0，可以为QQ更换界面颜色。另外需要提醒大家，在聊天输入文字时按L/R+SELECT组合键，就可以切换软键盘从而更换到中文笔画输入法来快速输入中文。篇幅有限，剩下的功能就交给大家慢慢摸索吧。



8 如果觉得QQ空间的农场太慢，还可以通过强大的手机UC浏览器登陆QQ空间。它的使用方法也非常简单，成功启动后，进入UC用户中心，选择QQ空间，进入后输入QQ号就可以开始偷菜啦！至于菜要怎么偷，笔者就不多做介绍了。

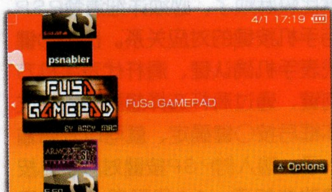


PSP摇身变手柄

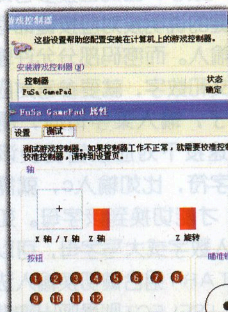
说起PSP的长相，那可绝对继承着家族Duel Shock手柄的血脉，因此才有着如此出色的握感，让人打起游戏分外投入。不过要真拿它来当电脑手柄用，这样的点子不知你想过没有。现在FuSa系列的新软件FuSa GamePad就能实现这个神奇的功能，它能够让我们把PSP作为PC或PS3的手柄来使用，虽然按键相比普通手柄少了些，却也能为大家解一时的燃眉之急了。下面我们就来看看它的使用方法吧。

1 在光盘“玩转PSP\常用软件”目录下找到名为“Fusa Gamepad v0.3.zip”的压缩包，解压后将获得的FusaGamePad文件夹复制到记忆棒PSP\GAME目录下即可。

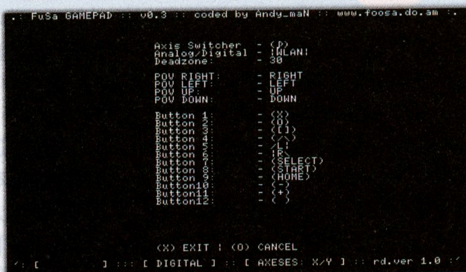
2 在PSP上找到FuSa GAMEPAD的程序图标并运行。



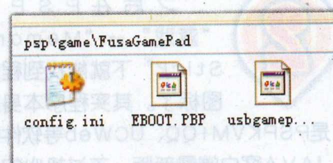
3 之后接上USB数据线，电脑或PS3主机就会识别到手柄了。我们以电脑为例，进入控制面板的游戏控制器页面，在这儿就可以亲自测试一下这台PSP手柄了。



4 在USB数据线连接时，PSP屏幕会自动关闭，而当拔掉连接线后，程序就会显示按键提示界面，这时按下HOME键还会出现按键映射列表，我们在这里可以清晰地看到手柄状态的PSP每个按键的功能，并且在这时按下×键还可以退出程序。手柄映射关系大部分不用说大家应该也都比较清楚，这里需要说明的主要是Wi-Fi开关（即WLAN）和音符按钮。Wi-Fi开关被用作手柄方向键和左摇杆功能互换，当Wi-Fi开关关闭时，方向按键即为电脑手柄的POV方向控制帽（即电脑手柄配置界面右下角的瞄准镜头器），而PSP滑杆就是左类比摇杆（Analog，代表X/Y轴操作），当Wi-Fi开关打开时则反之。而当音符键按住时，这时滑杆的功能就变成电脑测试页面的Z轴和Z旋转控制杆，即平时我们所说的手柄右摇杆。可以看出，程序充分利用了PSP上所有的按键、开关，模拟了手柄12个标准按键以及三个方向操作杆。



5 另外，我们也可以对其中的映射关系手工修改，在程序目录下找到名为config.ini的配置文件，用记事本打开后，就可以根据其格式手工修改按键映射关系啦！



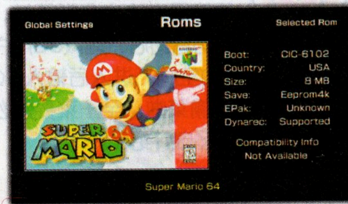
日趋完美的模拟器

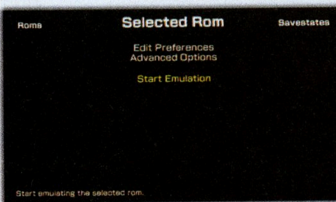
提起PSP平台的模拟器，那真是掌机上前无古人、后不知道还有没有来者的丰富。只要机能略逊于PSP的主机，几乎无一逃脱被模拟的命运。经过PSP诞生后前3年成熟的发展，这些模拟器就日益完善，几乎都停止了更新。而只有少部分还在坚持不懈地向前迈进，这其中不得不提的就是N64模拟器DaedalusX64。

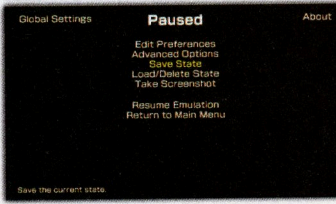
DaedalusX64最新版本编号为Rev466，作者在几年时间中依旧保持着每月至少更新一次的纪录，有时甚至连续几天持续进行频繁的更新。经过数年来的不断完善，目前的DaedalusX64已经几乎可以完美运行《超级马里奥64》等一些容量较小的游戏ROM，而对于那些体积较大的游戏也都能实现顺利载入。我们光盘中就收录了整合游戏ROM图标的模拟器最新完整版，将“DaedalusX64Rev466Complete.zip”解压缩获得的DaedalusX64目录复制到PSP\GAME路径下，再将N64游戏ROM拷贝到模拟器Roms目录中，启动模拟器后找到想玩的游戏，几乎无需其他配置，按×键确认使用默认配置运行游戏，就可以直接开始N64之旅啦。START、L、R键分别相当于N64手柄对应按键。×、□、△键分别相当于A、B、Z键，PSP滑杆对应N64方向摇杆，PSP方向键则对应N64的C按键，当按住○键再按下PSP方向键时就可以操作N64的方向按键了，作者通过组合键方式巧妙解决了PSP按键不足的问题。模拟器还具备强大的即时存档功能，按SELECT键呼出菜单就可以存储，非常方便。











另外一款值得一提的模拟器叫EmuMaster，听到这个名字大家可能觉得有些陌生。其实它就是之前小有名气的MasterBoy的v3.0升级版。EmuMaster继承前辈强大的功能，能够完美运行SEGA公司SMS、GG两大主机的游戏以及任天堂GB、GBC掌机的游戏，而新版本更是将ROM的载入速度提升了5%、修正了彩色版的《银河战士》等游戏的问题，堪称完美。你可以在光盘中找到名为MasterBoy 3.00.zip的压缩包，它就是这款模拟器的安装程序啦。





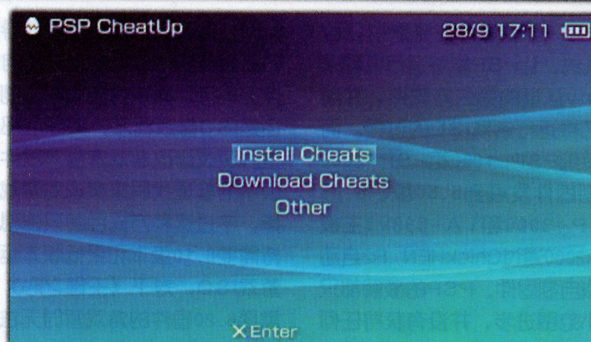


PSP上最棒的FC模拟器NesterJ修改版最近也进行了更新，最新版本为v1.12 Plus 0.61 RM。新版增强对中文游戏的支持，国内玩家使用NesterJ在PSP上玩FC游戏可就更过瘾了。不过在运行个别游戏的时候，还需要注意一些地方。比如，在PAL制式下运行《街头霸王》将会花屏，选择NTSC制式运行则无问题；运行南晶出品的《古墓丽影》等中文游戏时，需要将CPU频率调整为333MHz，否则程序可能崩溃。新版本终于支持了南晶出品的国产《最终幻想Ⅶ》，玩起来也别有一番味道。另外，支持FAT ROM读取模式，能够识别中文文件名，不会再显示为乱码，并且在文件列表中按□键还可快速将ROM删除，是不是很方便呢？光盘中的nesterJ_1_12_Plus_0_61_RM.rar就是它的安装程序，将解压获得的PSP目录直接复制到记忆棒根目录下，再拷贝ROM到记忆棒任意目录即可。



告别搜索金手指的烦恼

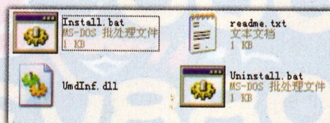
PSP上的金手指软件功能已经相当完善，但寻找金手指代码实在比较恼人，遇到某些数据加密的游戏搜索1个小时都毫无结果，不但不能起到为玩家打游戏省时省力的作用，反而破坏了我们游戏的心情。而PSP CheatUp则可以通过Internet网络自动同步国外金手指数据库，更新金手指代码，解决你的麻烦！最新的PSP CheatUp v0.50版不但可以下载金手指数据库、根据你使用的金手指插件安装对应数据库，还可以方便地过滤金手指数据库列表，方便你查找数据库中是否包含你所需要的游戏。它的具体使用方法实在太简单，保证Wi-Fi正常接入的情况下只需要两部就能安装好金手指，软件安装包就在光盘的PSPCheatUp v0.50.rar压缩包中，需要就快点去拿吧！



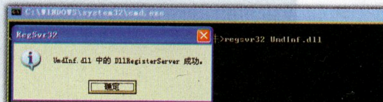
PSP ISO图标显示小插件

文章的最后，我们来和大家分享一个小插件，它能够让你电脑里一大堆PSP游戏立刻现出原形！只要你的操作系统是32位的WindowsXP，只需几步操作，就能解决长久以来认不出游戏的大麻烦哦。

1 在光盘“玩转PSP\常用软件”目录下找到名为“WinXP显示ISO图标插件.rar”的压缩包，解压后将获得如图文件。



2 双击名为Install.bat的批处理文件，弹出命令行窗口并提示UmdInf.dll注册服务成功，就完成了插件的安装过程。



3 之后你只需要重新启动电脑，或重新启动explorer进程，再去看看你的ISO文件，是不是图标已经显示出来了呢？当然，CSO文件图标也是可以正常显示的。可惜这款插件还不能显示ISO内部的游戏名称、编号等详细信息，那样就更方便啦。如果你不喜欢这款插件，删除它也是非常简单，直接运行压缩包中的Uninstall.bat即可。



结语 本辑我们为大家带来的酷软推介到这里就结束啦，不过可别嫌我们介绍的太少，实在是版面有限。不过还有更多有趣的软件已经收录在光盘“玩转PSP\常用软件”目录下，剩下的乐趣就留给大家自己发掘吧！

注：文中涉及软件已收录光盘。 文 寰仔

PSP全面破解指南

开篇 PSP破解现状解析

PSP的破解，主要是指打破官方系统，让PSP能够运行各种未经Sony认证的第三方软件、并通过记忆棒运行游戏ISO的过程。而自从传统PSP-1000和PSP-2000的自制固件发展到5.50版、5.03版PSP-3000和TA-088v3主板PSP-2000通过ChickHEN R2启动了虚拟自制固件，PSP的破解都只是在小范围进步，并没有获得任何大的进展。尤其是对新游戏的支持方面，我们都知道，Sony官方要求新游戏必须在更新为同一时期最新固件的PSP主机上才能启动，否则即使成功提取了UMD光盘上的游戏数据、有成熟的记忆棒ISO引导驱动，也会因为系统固件版本太低而无法通过这一验证导致游戏在破解了的主机上无法运行。目前Sony最新官方固件已经更新为6.20版，而自制固件还停留在5.50、5.03版，这一差异就导致许多新游戏的ISO无法直接在自制固件上运行，而不论新版本自制固件还是ISO修改程序，实际上都是通过屏蔽或修改游戏本身对固件版本版本的验证代码来实现对游戏的支持。不过这种方式目前只能稳定支持需要6.10版本和更低版本运行的游戏ISO，对于《王国之心》这类需要6.20固件的游戏暂时无法进行破解。

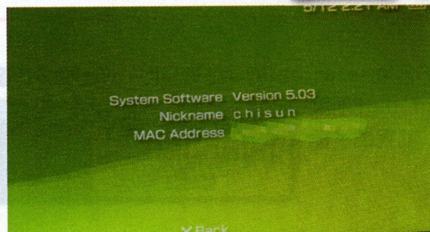
另一方面，不同型号的PSP主机，采用的破解方法也不尽相同。目前市面上的PSP可以分为三类，第一类为传统的PSP-1000和PSP-2000，第二类为官方固件版本低于5.03的PSP-3000和非传统、TA-088v3主板的PSP-2000；第三类为官方固件版本高于5.03版本的PSP-3000以及PSP go主机。对于第一类机型，拥有最完美的破解漏洞——神电工具引导代码，通过这种方式，PSP的全部使用权限都向破解程序完全敞开，我们可以直接刷写具备ISO引导功能的自制固件到PSP主机芯片中，一劳永逸地破解PSP，而且不论你将PSP固件升级到任何版本的官方固件，都可以通过神电工具再度破解；对于第二类机型，由于修补了神电漏洞，只能依靠5.03版本固件所存在的TIFF图片内存漏洞获得较低的主机权限，在这个权限下我们无法为PSP芯片刷写自制固件，却可以将自制固件载入内存运行，从而实现对各种自制软件以及记忆棒运行游戏ISO功能的支持，不过内存破解方式最大的缺点就在于只要系统关机，再次开启就需要重新破解，而由于TIFF图片漏洞引导程序启动成功率又比较低，方法还需针对不同的主机和记忆棒进行不断摸索，这种不完美的破解方式显然比较麻烦；至于第三类主机，由于还没有发现任何能够实现真正意义破解的固件漏洞，因此目前尚无任何破解办法，只能通过购买正版游戏来玩。另外，这三类主机生产时间也是从老到新，而且前两类早已分别在两年前和一年前停产，只有第二类机型市场上还存有新机，是广大玩友目前购机惟一适合的选择。而下文的介绍中，我们就先照顾各位新购机的玩家，介绍第二类主机的破解方法，再照顾老玩家，介绍第一类主机升级最新破解软件的方法，最后介绍一些破解后常用的软件及插件，至于第三类玩家，只好说声抱歉，本文帮不到你，不妨看看专辑其他精彩文章吧。

第一部分 PSP-3000 & TA-088v3主板

A.流程说明

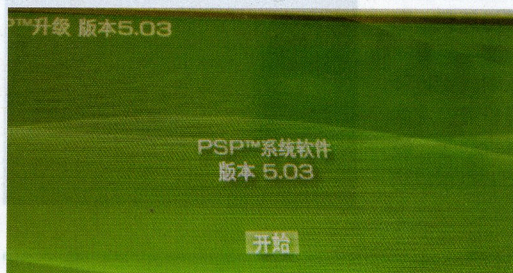
新买了一台PSP-3000或TA-088v3主板PSP-2000，应该如何进行破解呢？我们首先就来说明一下这一过程整体分几个步骤。

第一步自然是观察PSP主机的固件版本，一台新机开



机完成后，按下方向键左选择“Settings”（设定）列，之后选择“System Settings”（主机设定）→“System Information”（系统信息），如果“System Software”（系统软件）一项低于5.03，你就需要进行第二步——系统升级，如果等于5.03，那么就请直接进入第三步，至于大于5.03、不可破解的主机就不属于这里的讨论范畴了。

工创建，但字母一定要全大写）目录下。我们在光盘“玩转PSP\破解相关\PSP-3000”路径下收录了“5.03官方固件升级包.rar”，直接将其解压获得的UPDATE目录复制到记忆棒PSP\GAME目录下即可。之后打开PSP，在“游戏”→“Memory Stick”中找到升级固件的图标，在电池电量充足的情况下启动程序，根据提示选择“开始”，然后根据提示接受协议并开始刷机。刷机过程开始，这时候一定要保证PSP不能断电，否则可能导致PSP变砖无法修复。升级过程完毕，根据提示按下确定键重新启动PSP即可。





之后几步操作比较复杂，我们将在后文一一展开描述，这里只说它们的作用。第三步是透过5.03固件下的TIFF漏洞激活ChickHEN R2或MHU Speed V3破解引导软件，从而令PSP解除官方锁定，运行各种第三方自制软件。第四步就可以安装并启动虚拟自制固件软件5.03 GEN-C，将虚拟自制固件载入内存后，你的小P就可以通过记忆棒玩ISO游戏镜像以及PS模拟游戏了。第五步则是在安装了5.03 GEN-C的基础上运行游戏兼容性更强的5.03 DT-A2虚拟自制固件，至此为止就完成了一台PSP-3000终极破解的所有步骤。下面就让我们从第三步开始详细介绍一下操作方法。

第二步自然是对版本过低的主机进行升级，因为只有5.03官方固件的漏洞才适合破解软件的启动，因此对于低版本主机一定要先进行升级，而且要恰好升级到5.03版，千万不要升错版本一下子升到高于5.03版的系统，那你可就浪费了一台珍贵的、可破解的PSP-3000了啊。因此不要使用系统自带的升级功能，一定要自己在可靠的网站下载5.03官方升级程序，之后将解压获得的EBOOT.PBP文件复制到记忆棒PSP\GAME\UPDATE（注意，如果没有UPDATE路径可以手

B.ChickHEN R2漏洞激活

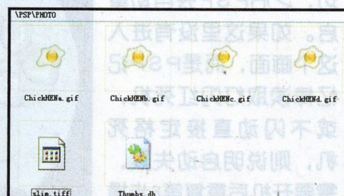


首先自然是HEN R2的安装。TA088v3主板PSP-2000以及PSP-3000使用光盘“玩转PSP\破解相关\PSP-3000”路径下的“HEN R2 Slim.rar”压缩包，将里面的内容直接解压到记忆棒根目录下覆盖同名文件夹即可。





解压将会获得一个名为h.bin的文件存放在记忆棒根目录下，这个文件就是HEN R2的主程序代码，漏洞激活后就是通过运行这里的代码获得了启动自制软件的权限。另外，压缩包还会解压出来一组图片存放在PSP\PHOTO目录下，其中ChickHENa、b、c、d的GIF文件是用来占用内存的，而slim.tiff文件才是TIFF漏洞激活文件。为了保证图片激活有效，我们最好将PSP\PHOTO以及记忆棒根目录Picture子目录下的其他图片文件先移动到电脑上，防止它们对TIFF漏洞激活造成影响。另外，找一根32MB小容量记忆棒格式化后专门作为引导记忆棒也能确保引导成功。



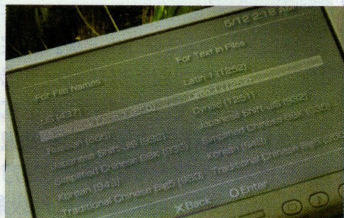


文件安装完成，接下来我们还要做一系列的准备工作。之前也说了，ChickHEN R2不是很稳定，经常会导致死机的问题发生，启动率最高也不过90%左右，找不到规律的话时常连续10次启动都迎来死机的杯具。因此做好准备工作，是让它能获得更高启动支持率的最佳保证。首先是修改系统语言，“设定”→“主机设定”→“系统语言”里面选择“English”。



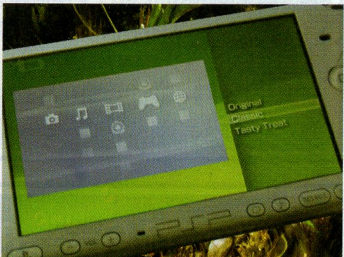


接下来是设置文字代码，选择语言下面一项“Character Set”，进入后选择“Multilingual Latin 1 (085) Latin 1 (1252)”。



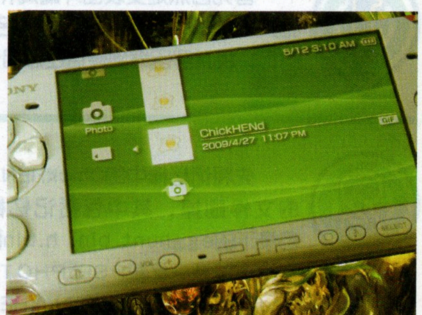


最后还要修改主题，ChickHEN R2无法在使用新款式主题的机器上启动，选择“Settings”→“Theme Settings”→“Theme”，这里必须设定为第二项Classic，而不是第一项Original或其他选项，因为它们都将导致ChickHEN R2启动100%失败。



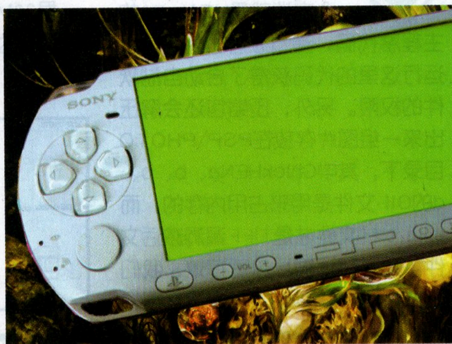


完成这一番软件准备，下面就让我们进入“Photo”→“Memory Stick”准备激活ChickHEN R2吧。进入后，PSP首先预览到的是前面几张名称为ChickHENa、b、c、d的那些GIF格式文件占用内存，根据笔者经验，在图片预览出现一幅后，就按方向键下巧妙地将选择光标也向下移动一幅成功率会比较大。当移动到第四幅，也就是最后一副GIF文件时，请将光标停留于此。





稍等片刻，就会发现PSP出现一个花屏画面后，又闪过一个绿色屏幕画面，这就说明ChickHEN R2启动成功，之后PSP会自动重启。如果这里没有进入这个画面，而是PSP记忆棒读取灯闪红死机，或不闪动直接定格死机，则说明启动失败，需要开机后重复第6步操作。如果还是不行，请再检查一下1～6步操作和设定是否正确。





闪过绿色画面之后，PSP会自动重新启动，重启后再查看系统版本，显示5.03 ChickHEN R2，至此内存漏洞激活，就算成功一大步了。这时破解前不能运行的自制软件有许多就可以成功执行。不过由于兼容性以及漏洞调用PSP资源有限性的原因，目前并不是所有PSP自制软件都能够运行，ISO更不能直接启动，所以"Game"→"Memory Stick"下这时还不会罗列出拷贝的ISO游戏的图标。另外，从这一刻开始，我们就不能关闭PSP电源了（待机可以），否则都需要重新经历刚才痛苦的启动过程。

TIPS 启动成功率太低怎么办?

由于HEN R2的不稳定性，许多玩家都是启动很多次、死机很多次才能成功进入HEN R2一次。其实关于HEN R2的启动还是有很多"偏方"的。比如可以先格式化一下记忆棒，然后首先安装ChickHEN R2试试。也有玩家提出通过幻灯片形式浏览那些图片的方法，还可以在读取预览图时不断交替按×、○两键退出、进入预览试试，总之方法很多，总能找到一个适合你的PSP的好方式。

除此以外，还可以通过升级漏洞程序的方式提高启动率，比如光盘"玩转PSP\破解相关\PSP-3000"路径下有个slim_mod4.rar压缩包，用里面的slim.tiff文件替换之前复制到PSP\PHOTO下的同名文件，也有可能提高你的PSP启动率。另外，Dark_Alex论坛的黑客制作了能够替代ChickHEN R2的MHU Speed V3图片引导程序，无需修改主题就能引导PSP，而且在某些PSP-3000上启动率更高、启动速度更快，下面我们也来看看它的使用方法。

C.MHU Speed V3漏洞激活



首先自然是安装图片漏洞补丁，在光盘"玩转PSP\破解相关\PSP-3000"目录下找到名为MHU_SPEED_V3.zip的压缩包，将其解压缩到硬盘任意目录下。

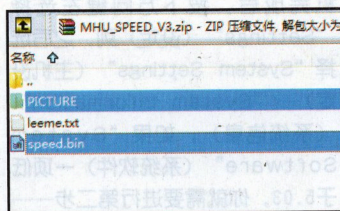


先将记忆棒中的ChickHEN R2的文件删掉，其中包括记忆棒根目录下的egghunt.bin、h.bin两个文件，以及记忆棒PSP\PHOTO或记忆棒Picture目录及子目录下的ChickHENa.gif、ChickHENb.gif、ChickHENc.gif、ChickHENd.gif和slim.tiff这几个文件。

ChickHENa.gif
ChickHENb.gif
ChickHENc.gif
ChickHENd.gif
egghunt.bin
h.bin
slim.tiff

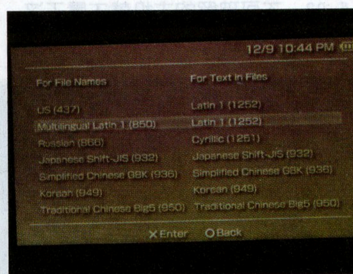


顺利删除文件后，我们需要将解压获得的speed.bin文件以及PICTURE文件夹复制到记忆棒根目录下，覆盖同名文件或文件夹即可。



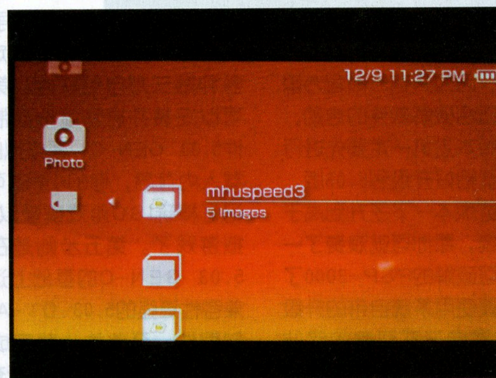


为了提高刷机成功率，系统文字依旧最好设置为英文，方法同上，文字编码需要设置为"Multilingual Latin 1（850）"。而主题设置这次就不一定非要用"Classic"了，设置为"Original"同样可以成功启动。



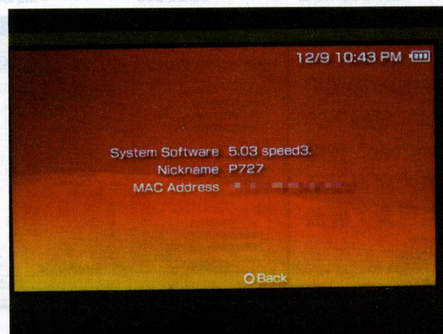


这些设置都OK之后，我们就可以选择"Photo"→"Memory Stick"，之后等名为"mhuspeed3"的文件夹选中状态下界面右下角的"△ Options"图标消失，就可以按下确定键进入"mhuspeed3"文件夹了。如果进入后很快就出现绿色闪屏画面，那么恭喜你，你已经成功了。如果没有，就请你检查一下上面几个操作步骤哪里有问题，并且进行细微的操作调整，和使用ChickHEN R2一样以寻找自己PSP启动成功的窍门。





成功启动后，PSP会重新启动一次，这时进入"Settings"→"System Settings"→"System Information"一项，就会看到系统版本变成了"5.03 speed3."的字样了。如果你的PSP在使用ChickHEN R2时总是遇到这样那样的麻烦，笔者建议你不妨试试MHU Speed V3。不过在找到技巧前，MHU Speed V3的启动成功率也无法达到100%，所以大家也不要盲目以为MHU Speed V3就一定能为你解决燃眉之急哦。

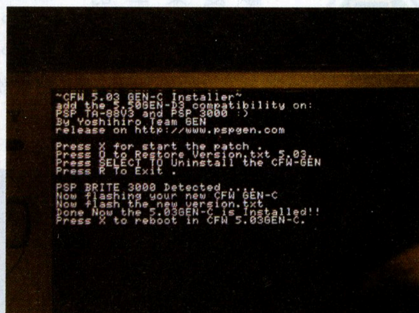


D.5.03 GEN-C安装及使用

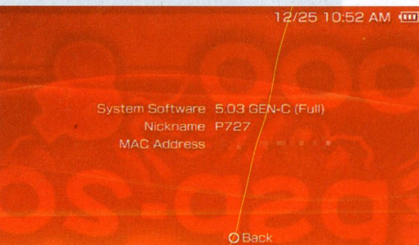
1 B与C步骤任意一个引导成功后，就可以把光盘“玩转PSP\破解相关\PSP-3000”目录下名为5.03 GEN-C for PSP-3000.zip的压缩包直接解压到PSP记忆棒根目录下，并在PSP上找到名为5.03 GEN-C的图标并运行了。



2 第一次启动程序需要在固件中写入一个补丁文件，直接按下×键确认即可。之后安装完成，再次按下×键程序就会自动重新启动PSP并进入5.03 GEN-C虚拟自制固件下了。另外，在这个菜单中我们还可以按下SELECT键将写入的补丁删除，按下○键可以恢复系统默认5.03 version文本（该功能针对为玩Demo修改系统版本号的用户），按R键则是什么都不做直接退出安装界面。



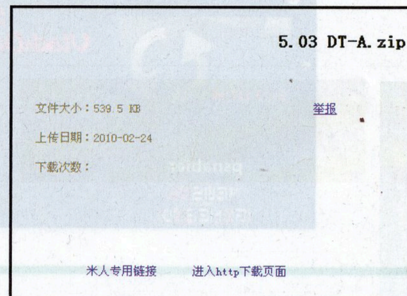
3 安装完成后PSP会自动进入虚拟自制固件，之后也依旧不能关机，关机就需要再执行ChickHEN R2图片引导，然后选择5.03 GEN-C安装程序重新启动虚拟自制固件，不过这次就不会出现安装提示而是直接重启PSP进入虚拟自制固件系统。成功启动后查看系统信息，已经显示为5.03 GEN-C（Full）的字样了。



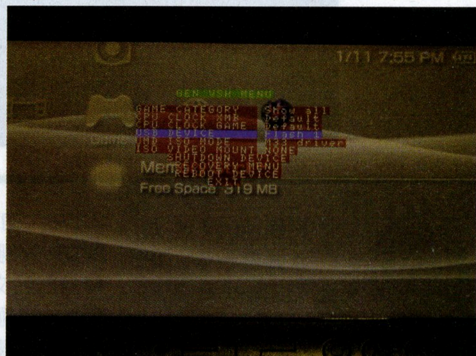
4 安装成功后，我们就可以将游戏复制到记忆棒根目录下的ISO文件夹中，并且可以将PS游戏和各种软件复制到PSP\GAME路径下，PRX格式插件则需要安装到对应目录或记忆棒根目录的seplugins子目录中并在该目录下创建VSH.txt、GAME.txt、POPS.txt三个挂载文本，以供之后使用。完成后在XMB界面按下SELECT键呼出自制固件的VSH菜单，将“UMD ISO MODE”（ISO引导方式）修改为M33 driver，就可以正常运行“Game”→“Memory Stick”菜单下的游戏啦。5.03 GEN-C可以直接支持大部分6.10以下版本的游戏ISO，至于自制固件其他详细功能，我们还是留在后面跟5.50 GEN-D3一起进行介绍吧。

E.5.03 DT-A2安装及使用

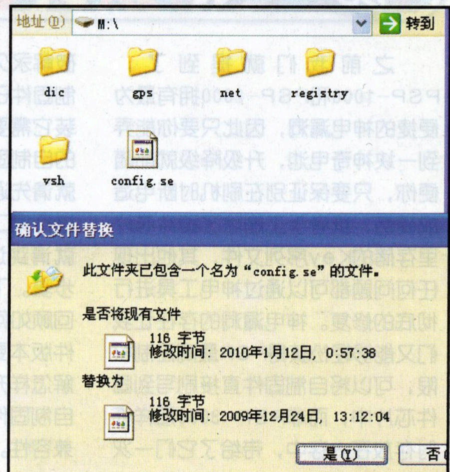
1 最新的5.03 DT-A2虚拟自制固件基于5.03 GEN-C虚拟固件制作，因此安装它之前一定要完成D步骤5.03 GEN-C的安装。另外，5.03 DT-A2是升级程序包，因此安装前我们还需要安装5.03 DT-A基础包。而安装了5.03 DT-A后你将获得更高的PSP主频、运行包括6.10限制的最新游戏、新增的系统菜单选项、更好的ISO/CSO游戏兼容性、子文件夹浏览功能以及6.10中新出现的背景颜色和6.10固件风格文件夹图标。下面我们首先在网络下载5.03 DT-A安装包并解压缩，地址为http://d.namipan.com/d/f55d05bb22bac0384e3995369eea16d8472506f6ee6d0800。



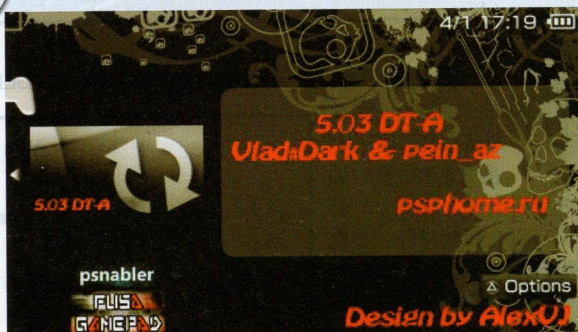
2 安装程序区分TA-088v3主板的PSP-2000和PSP-3000主机，这里我们以PSP-3000为例进行介绍，PSP-2000只需使用针对其设计的安装程序即可，整个操作过程完全一样。首先依照之前介绍的方法激活ChickHEN R2内存漏洞并启动最新的5.03 GEN-C虚拟自制固件。成功启动后按下SELECT键呼出VSH Menu，将USB DEVICE一项通过方向键左右从默认的Memory Stick调整为Flash 1。注意一定确定是Flash 1而不是Flash 0，否则可能导致PSP损坏！整个过程也就这一步的风险最大，一定要多加小心。



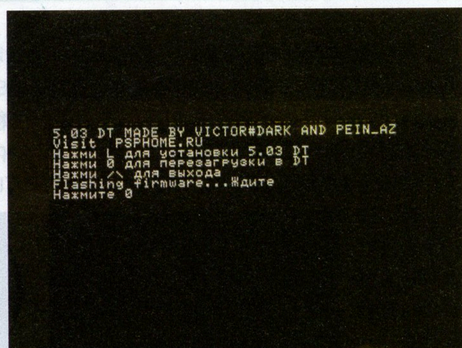
3 调整完毕后退出菜单，将PSP通过USB模式与电脑相连，识别到可移动磁盘后，将刚刚解压缩5.03 DT-A.zip获得的“PSP3000_5.03_DT-A”目录下名为config.se的文件复制到Flash 1根目录下，复制完毕后退出USB连接模式。再次呼出VSH Menu，将USB DEVICE一项调回之前的Memory Stick后退出菜单，并再次激活USB模式，这次连接电脑后识别到的就是记忆棒的内容了。直接将刚刚解压缩获得的files、PSP、seplugins三个文件夹复制到记忆棒根目录下并替换同名文件及文件夹即可。



4 接下来需要做的就是在“Game”→“Memory Stick”下找到5.03 DT-A图标的程序启动即可。



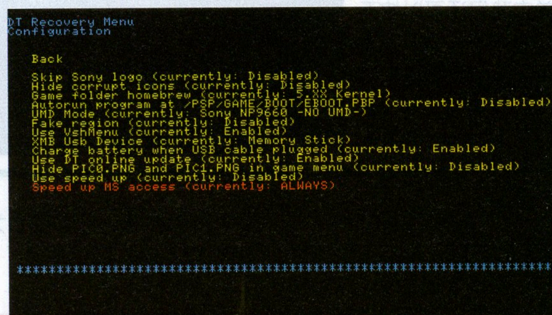
5 进入黑屏白字的刷写界面，按L键则为刷写5.03 DT-A，稍等片刻升级完成，根据提示按下○键即可。之后PSP再次启动就会进入5.03 DT-A虚拟自制固件了。而下次载入图片漏洞后也无需再通过5.03 GEN-C引导、安装，直接在激活ChickHEN R2后就可以运行5.03 DT-A并按○键启动。



6 下面我们要对DT-A进行升级。把光盘“玩转PSP\破解相关\PSP-3000”目录下名为“PSP3000_5.03DT-A II.zip”的文件解压缩，并将获得的文件复制到PSP记忆棒根目录下替换同名文件即可。之后升级过程就非常简单了，运行ChickHEN R2图片漏洞后直接在“Game”→“Memory Stick”下找到5.03 DT-A II的升级图标，启动后同样是按下L键刷写，之后再按下○键即可完成升级过程。重新启动后就会进入5.03 DT-A2自制固件，这时我们按下SELECT键呼出VSH Menu，在ISO MODE中会出现DT Driver一项替换了之前的M33 driver，这就是新的ISO加速引导模式了。另外，这里我们还可以进入RECOVERY MENU修复菜单，DT-A2修复了原本GEN-C修复菜单选项错位的问题，设定起来更加方便。最后需要提醒大家，DT-A2系统提高了PSP主频，VSH Menu中CPU速度默认时即为413MHz，比较费电，经常待机的玩友一定要注意，平时使用时可以将其手工修改为222MHz。



7 修复菜单的Configuration界面最后两项为记忆棒加速，开启即可，从此你的PSP-3000玩ISO将会获得前所未有的流畅速度。至此，有关PSP-3000以及TA-088v3主板PSP-2000的破解就全部介绍完了，你掌握了吗？

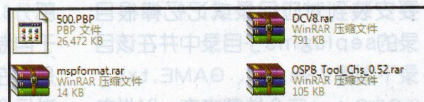


第二部分 PSP-1000 & PSP-2000

之前我们就提到了，PSP-1000和PSP-2000拥有最为便捷的神电漏洞，因此只要你能弄到一块神奇电池，升级降级就都随便你，只要保证别在刷机时断电造成硬伤，或者手工删除了固件芯片里存储的Key序列文件，其他出现任何问题都可以通过神电工具进行彻底的修复。神电漏洞的存在让我们又能够轻松获得PSP最高控制权限，可以将自制固件直接刷写到固件芯片中，而非PSP-3000那样临时存放在内存中，带给了它们一次破解永久收益的方便。如今最新自制固件已经是5.50 GEN-D3，安装它需要至少4.01 M33以上版本的自制固件，如果低于这个版本，就请先通过神电工具进行升级后再进行第二步更新吧，高于这个版本就请跳过下面的A步骤直接进入B步骤。下面我们将先和大家一起来回顾如何通过神电一次性将PSP固件版本更新到5.00 M33-4，再讲解怎样升级为最新5.50 GEN-D3自制固件，从而获得最强大的游戏兼容性。

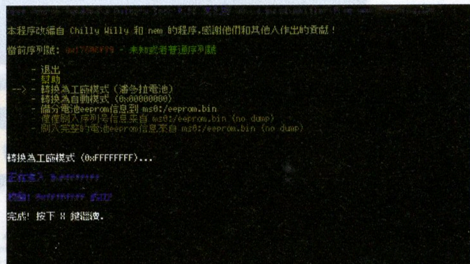
A.神电工具DC8

1 在光盘“玩转PSP\破解相关\PSP-1000&2000\神电工具V8”目录下找到DCV8.rar和OSPB_Tool_Chs_0.52.rar两个压缩包，将其解压到记忆棒PSP\GAME目录下。再将光盘上500.PBP的升级包复制到记忆棒根目录下，之后安装神电工具需要用到它。



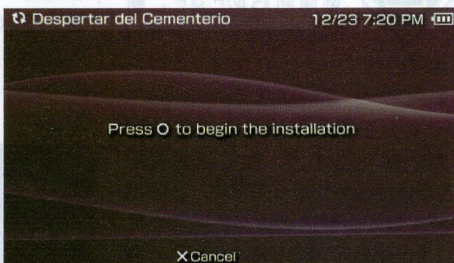


完成准备工作后，下面我们来制作神奇电池，OSPB Tool v0.52就是一款汉化过的神奇电池刷写工具，必须在破解过的PSP上使用，而且必须在TA-085 V1主板以下的主机上才能制作神奇电池，两个条件缺一不可。无法实现的话只能找一块现成的神奇电池继续下面的步骤了，对于TA-085 V2以及TA-088 V1、V2主板型号的玩家，我们推荐您直接购买一块市面上的神奇电池，以备不时之需。如果你的PSP可以制作神电，那么就请启动这款程序吧。程序启动后会提示按×键继续，之后进入主菜单，选择进入工厂模式，并按×键确定即可。之后退出程序返回XMB界面。



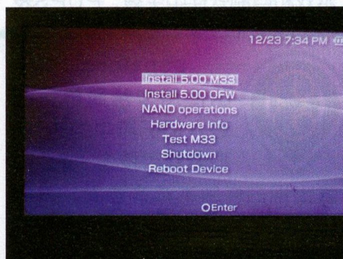


下面是DC8程序的安装。刚才我们已经在记忆棒上拷贝了DC8安装程序，现在只需要找到图标启动即可，程序启动后的界面类似固件安装界面，直接按照提示按下○键继续。完成安装后，再次按○键退出安装程序即可。





接下来我们要做的就是关机，取下电池，然后再将电池放入电池仓，神奇的事情发生了，PSP自动开机并进入到DC8主菜单。成功进入主菜单后记得将电源插上再进行后面的操作，因为在固件刷写过程中如果断电，可能会导致PSP硬件上的损坏而无法修复。DC8主菜单项目功能如下：



选项	功能
Install 5.00 M33	安装5.00 M33-4自制固件
Install 5.00 OFW	安装5.00官方固件
NAND operations	进行NAND Flash区域操作
Hardware Info	硬件信息
Test M33	启动时间机器5.00 M33固件
Shutdown	关机
Reboot Device	以普通模式重启PSP进入系统XMB界面



我们这时直接选择第一项刷写M33自制固件即可。等待片刻后刷写完毕，程序会提示按下×键重新启动或按下○键关机。如果不取下电池，重启后还会进入DC8主界面，这时选择Reboot Device一项就能回到XMB界面，我们需要再次运行OSPB Tool v0.52，将电池改回自动模式，并关机取下电池、拔掉电源一次，再放入电池，PSP就不会再进入DC8而可以正常使用了。



B.5.50 GEN-D3安装指南

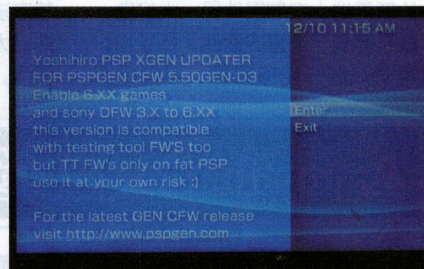


首先在光盘“玩转PSP\破解相关\PSP-1000&2000\神电工具V8”目录下找到名为5.50 GEN-D3 for PSP-1000&2000.zip的傻瓜安装包，直接将其解压到PSP记忆棒根目录下即可，保证压缩包中名为550.PBP的官方升级包文件放置在记忆棒根目录下，就可以在PSP的“游戏”→“Memory Stick”下找到5.50 GEN-D3图标的安装程序了。保证PSP电池电量充足且外接充电器正常连接的情况下启动安装程序。



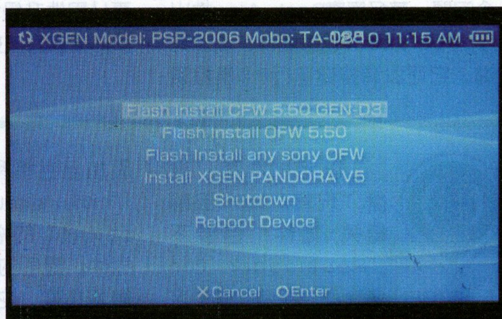


安装程序采用了XGEN Model的模块，它与官方固件的安装过程不再相同，不过图形化安装界面用起来还是非常方便的。在第一个警告画面选择“Enter”继续。





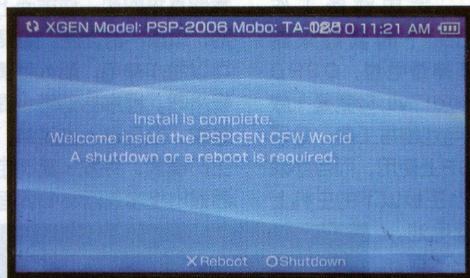
接下来就进入程序主菜单，主菜单顶部会显示PSP型号和主板型号等信息，直接选择第一项“Flash Install CFW 5.50 GEN-D3”，稍等片刻即可完成安装过程。如果你的PSP无法正常安装，还可以在一根装有神电工具V8的记忆棒上执行第四项指令“Install XGEN PANDORA V5”安装该程序的神奇电池引导模块，之后在神电模式下刷写，就可以解决一些机器无法安装的问题。具体每个选项与对应功能说明如下：



英文	功能
Flash Install CFW 5.50 GEN-D3	刷写5.50 GEN-D3自制固件，需名为550.PBP的官方固件升级包放置在记忆棒根目录下，光盘傻瓜包已经放置
Flash Install OFW 5.50	刷写5.50官方固件，550.PBP文件放置位置同上
Flash Install any sony OFW	刷写任意版本官方固件，需名为EBOOT.PBP的官方固件升级包放置在记忆棒根目录下
Install XGEN PANDORA V5	安装XGEN的神奇电池工具引导模块，它会替换记忆棒上已经安装的神奇电池V8的引导，从而使神电放入PSP后自动激活XGEN安装界面，可直刷5.50 GEN-D3
Shutdown	关闭PSP
Reboot Device	重新启动PSP



安装完成后，根据提示选择×键重新启动，之后就可以享受新游戏的乐趣啦。5.50 GEN D3有着和5.03 GEN C相同的游戏兼容性，各方面使用方法也完全相似，下面我们就来对一些技巧进行详细说明。



第三部分 自制固件使用技巧

说起自制固件的好处，那简直数不胜数。首先，支持大量自制软件，让PSP的功能得以拓展开来，模拟器、阅读器、电脑视频播放器，为玩家掌中的PSP支起了一片新天地。自制固件另一大好处，就是拥有了丰富的插件，金手指、游戏截图、电量提醒、视频输出无所不能，其中尤其值得一提的是popsloader插件，它让PSP玩家能够充分享受到PS游戏的乐趣。下面我们就以popsloader插件的安装为例来介绍一下自制固件插件的安装方法，光盘还提供了其他常用插件，大家根据下面的方法自行安装即可。

A.popsloader插件安装指南

PSP具备官方提供的PS模拟功能，而这一功能又是整合在固件中的，至于我们下载、制作的PS模拟游戏实际只是光盘镜像的打包文件而已。随着PSP固件版本的不断升级，固件中整合的PS模拟器也在不断改进，这就引发出兼容性的问题——最早制作的光盘镜像可能与新固件提供的模拟器不相符，导致游戏无法运行。为了解决这个问题，著名黑客Dark_Alex推出了popsloader这款插件，简单地说，它可以调整你运行PS模拟游戏所使用的内核版本，从而不用降级就回到低版本PS模拟器，以便兼容不同的游戏。如果你在玩某款PS游戏时出现死机、无法运行这类问题，就是找它帮忙的时候了。光盘中我们分别给出了针对老P的5.50 GEN版本popsloader以及针对新P的5.03 GEN C版本，并且整合了所有需要用到的3.00～4.01老版本固件模拟器文件，无须大家再从固件升级包中手工提取。它的具体安装方法如下：



以老P为例，光盘“玩转PSP\破解相关\插件”目录下“Popsloader for 5.50 GEN A.rar”压缩包就是这款插件的傻瓜版了，只要将解压后获得的seplugins文件夹复制到记忆棒根目录下即可完成插件的安装和挂载过程。其中pops.txt挂载文本采用了自5.00 M33-6以来的挂载语句新格式，即在“ms0:/seplugins/popsloader.prx”挂载路径文本后面加上空格和“1”字符，写成“ms0:/seplugins/popsloader.prx 1”的格式，表示直接激活插件。最后的数字为0，则表示未激活插件，之后需要在自制固件Recovery Menu修复菜单手工激活。

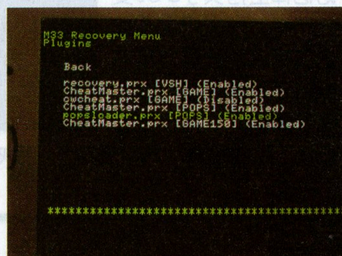
pops.txt - 记事本

文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
ms0:/FreeCheat/fc_3xx.prx 0
ms0:/seplugins/popsloader.prx 1
ms0:/seplugins/RemoteJoyLite.prx 0
ms0:/seplugins/usb.prx 0
ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx 1
```

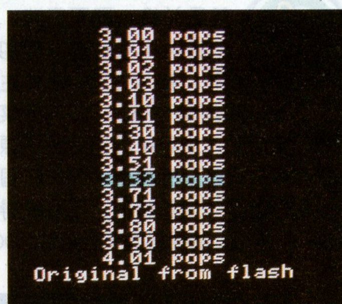


老P想要进入修复菜单，需要按住R键重新启动PSP，新P则直接在VSH Menu选择Recovery Menu一项进入修复菜单。之后找到“Plugins”一项，在里面就能看到文本中写到的插件名称了，比如这里就是popsloader.prx的字样。选中后按×键即可激活插件（后面文字为“Enabled”则为激活状态）。插件后面方括号中的字母代表该插件在何种状态下生效，VSH表示在系统界面下生效，GAME表示在ISO游戏和自制软件中生效，POPS表示在PS模拟游戏中生效，这三个区域的划分是通过三个挂载文本管理的，它们分别是seplugins目录下的VSH.txt、GAME.txt和POPS.txt，将想要在对应状态挂载的插件写入到对应文本激活就可以了。





popslaoder插件的使用非常简单，在进入记忆棒中的PS模拟游戏时按住R键，就会出现固件版本选择画面，其中Original from flash则是使用当前固件版本模拟器。如果你的PS模拟游戏无法运行，那么就在这里换一下固件版本再试试吧！需要注意的是多盘模拟需要选择3.71以上版本的，而3.40以下版本存档格式与高版本也不同，另外，官方PSN下载的游戏是不支持popsloader的（官方都测试好可以在最新固件上运行，也就不存在兼容性问题，无需用到popsloader了），popsloader主要还是用来对付玩家们自己用转换工具从PS光盘镜像转换来的PS模拟游戏。



B.VSH Menu使用指南

说了popsloader，我们也来说说自制固件的VSH Menu。以前自制固件每次要调整设置，都需要重新启动PSP进入修复菜单，后来有了VSH Menu就方便多了，只要在自制固件主界面按下SELECT键就能轻松调整自制固件的各种主要设置，PSP-3000因为重启后破解失效的缘故，甚至需要VSH Menu才能进入修复菜单，足可见VSH Menu的重要性了。而对广大PSP游戏玩家而言，VSH Menu最主要的能力还在于选择运行ISO游戏的游戏驱动，驱动选得好，游戏就能顺畅运行；驱动选错了，往往莫名其妙就会死机。因此当某款游戏在你的PSP上无法运行的时候，记得先更换ISO MODE试试哦。

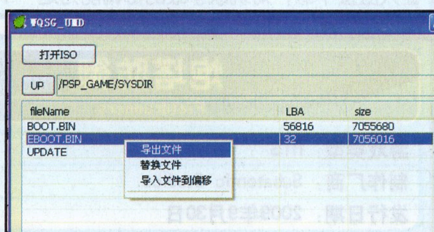
第四部分 ISO文件破解方法介绍

在5.50 GEN-D3和5.03 GEN-C出现之前，最早破解游戏在PSP上运行的方法，就是修改游戏ISO文件。虽然这样的方式有可能在以后为新版本自制固件运行它们带来麻烦，但在新版自制固件迟迟不来、最新ISO游戏总是无法运行的今天，掌握一下几款比较有沿的ISO修改软件，一来能让自己不需要升级系统，甚至停留在3.71 M33版本就能玩到新游戏，二来这些ISO修改软件也是目前最有希望突破6.20高版本固件防线的工具，可别哪天它更新了对6.20新游戏的支持性，你却不知道怎么用，最后玩不到《王国之心》这样的大作，岂不可惜?

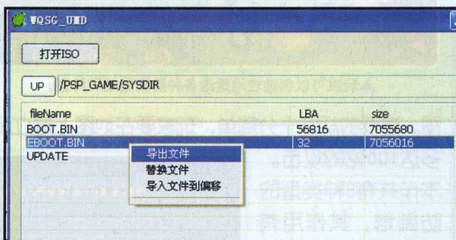
GameDecrypter V4

Yoshihiro制作的GameDecrypter就是在PSP上解密EBOOT.BIN文件的破解软件了，目前最新版本为V4版，已经能够解密降级最高需要6.10官方固件版本才能运行的游戏主程序。不过它的使用方法略微有些复杂，因为在使用前，我们首先需要通过PC软件从ISO中提取EBOOT.BIN，之后又要在PSP上通过它解密、降级EBOOT.BIN文件，最后再回到PC将修改过的EBOOT.BIN文件还原回ISO，拷贝到PSP才算完成工作。下面我们就来看看它的具体用法。

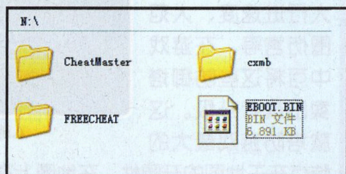
1 首先在光盘“玩转PSP\破解相关\ISO破解工具”目录找到名为GameDecrypter_v4.rar的压缩包，将其解压到硬盘上。解压网上下载的未破解游戏压缩包，获得ISO文件。破解成功前最好对ISO先进行备份，以备破解失败后的不时之需。



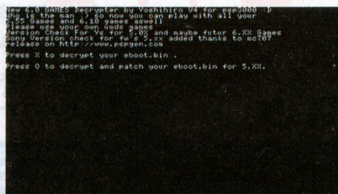
2 接下来运行解压GameDecrypter_v4.rar获得的WQSG_UMD.exe主程序，它可以帮我们从ISO中提取EBOOT.BIN文件。软件的界面非常简单，首先点击“打开ISO”按钮，并找到要修改的ISO后确定，下面就会列出文件列表了。我们按照PSP_GAME→SYSDIR的顺序依次打开目录，之后选择EBOOT.BIN文件，在其上点鼠标右键，选择“导出文件”，之后指定一个路径后确定，就能在该目录下找到EBOOT.BIN文件了。



3 接下来我们就需要将刚刚获得的EBOOT.BIN文件复制到PSP记忆棒的根目录，然后把第一步解压获得的GameZDecryptZ文件夹复制到PSP\GAME路径下，转移到PSP上进行后续破解工作。



4 在PSP的“游戏”→“Memory Stick”下找到刚刚复制的GameDecrypter程序图标，启动它，就会进入主界面。上面白色的字符写着“按下×键，解密EBOOT.BIN；按下○键，解密EBOOT.BIN并打上5.XX系统降级补丁”。一般来说我们都选择按○键，这样解密出来的程序能够更好地支持低版本固件（5.00 M33/5.03 MHU/5.50 GEN），当某款游戏按○键破解后不稳定或无法运行时，再选择按×键重新进行破解过程为宜（很可能只支持5.50 GEN）。



5 接下来再将PSP连上电脑，在记忆棒根目录下会多出一个DECRYPTOR的文件夹，里面的EBOOT.BIN就是破解好的主程序了，将其复制到电脑上即可。下面我们回到电脑上的WQSG_UMD.exe主程序，依旧是选择未破解ISO中的EBOOT.BIN文件，右键后选择“替换文件”，然后在出现的文件浏览器中选择破解好的EBOOT.BIN文件并确定。WQSG_UMD.exe会直接覆盖原来的ISO，这也就是我们让大家先备份一下原版ISO的原因了。关闭WQSG_UMD.exe，找到之前打开编辑的那个ISO，复制到记忆棒ISO目录下即可在PSP上进行游戏啦！最后需要补充说两点，首先，WQSG_UMD.exe支持直接拖拽文件操作，当你在WQSG_UMD.exe打开到EBOOT.BIN对应目录，就可以将破解好的文件直接拖入窗口进行替换，操作起来更方便；第二，尽量不要使用UMDGen进行ISO修改操作。虽然UMDGen也具备导出、替换ISO中文件的功能，但其需要另存为ISO文件，而在保存时它又会对ISO结构自动进行优化，优化会改变ISO文件原本的扇区结构，虽然这样可以缩小ISO文件的大小，但之后可能造成游戏死机等各种暗藏的问题。

Ebt Exchange v2.8

Ebt Exchange同样是一款ISO打补破解的软件，不过它只需要在PSP上点一下按键，就能完成上面说到的所有复杂操作，在5.50 GEN出现前，曾经是最为方便的ISO破解方式。新版本Ebt Exchange已经能够破解需要6.10固件运行的ISO，它的用法非常简单，直接将名为“ebt exchange2.8汉化版.rar”的压缩包解压到记忆棒PSP\GAME路径下，并将需要破解的ISO文件复制到记忆棒根目录的ISO路径中，找到程序图标并启动，之后需要做的就是选中ISO文件，并根据程序界面中文提示，按下对应按键即可实现破解ISO、RIP ISO（即缩减ISO大小）的功能。具体操作按键功能如下：

按键	功能
方向键↑	返回上一级目录
方向键↓	进入当前选中目录
方向键←、→	选择目录下的ISO文件
△	破解当前选中ISO
□	还原当前选中ISO
○	RIP当前选中ISO
×	退出程序
SELECT+△/□	破解、还原该路径下全部ISO

结语 介绍了这么多，相信大家对PSP破解已经有了个全面的了解吧。在光盘“玩转PSP\破解相关”目录下我们还给大家提供了PS模拟游戏制作工具和其他常用插件，大家别忘记使用哦。最后祝广大玩家新年新气象，笔者也在这里给您拜个晚年啦。

简单中寻找快乐

——PSP Minis游戏大搜罗

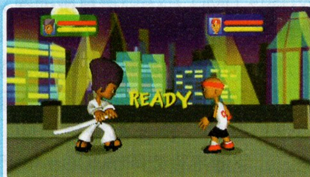
“PSP Minis游戏”是伴随着PSP go的发售而开始推出的一个全新游戏系列，这类游戏不通过零售店等实体方式出售，而只通过PS网上商店（PlayStation Store）来进行发行，用户需要登录网上商店进行购买然后下载到PSP。虽然“Minis系列”是随着PSP go才开始开展的业务，但并非只对应PSP go这一机型，PSP所有型号都可以运行，现在甚至开始对应PS3平台。“Minis游戏”以短小精悍为主要特色，多以轻松休闲类为主，游戏容量普遍较小（一般不超过100MB），虽然很多游戏素质平平，但其中也不乏上佳精品，下面就为大家简单介绍一番迄今发售的四十多款Minis游戏，每个游戏我们给出推荐度（最高5星），方便大家挑选。

文 小翔

无敌格斗
Funky Punch



游戏类型：FTG
制作厂商：Solus Games
发行日期：2009年9月30日
推荐度 ★★



▲本作的画面有一些FLASH游戏的味道。

《无敌格斗》是一款动漫渲染风格的3D格斗游戏，游戏一共有16个个性鲜明的角色，比如有的拿着篮球，有的使用飞镖，而且每个角色都有鲜明的特技，在读取画面时还有角色的台词呈现。游戏拥有众多模式供玩家选择，在大乱斗模式中玩家可以体验到混战中紧张刺激的气氛。

洗脑管道
Brainpipe



游戏类型：PUZ
制作厂商：Hands-On Mobile
发行日期：2009年9月30日
推荐度 ★★★



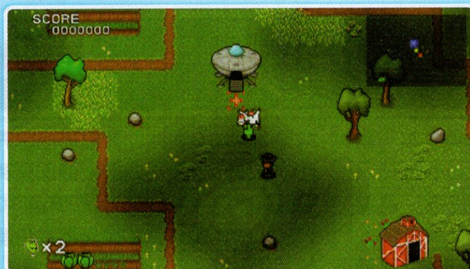
▲游戏中迷幻的色彩显得非常奇异。

《洗脑管道》是一款第一人称视角的3D游戏。玩家在一个色彩迷幻的管道里飞行，收集不同的发光象形文字，而且同时需要闪避各种危险的障碍物，每获得10个象形文字就会到达下一关。游戏中要躲避的障碍和要收集的东西总是一个个接连不断，让人应接不暇，对玩家手眼的协调能力是一个考验。

异型浩劫
Alien Havoc



游戏类型：PUZ
制作厂商：Creat Studios
发行日期：2009年9月30日
推荐度 ★★★



▲农夫为了牛对外星人紧追不舍。

现在流行开心农场偷菜，《异型浩劫》则需要玩家扮演外星人偷牛。游戏规则很简单，就是把分散在农场各处的牛搬回外星飞船，不过农夫们绝不会让牛轻易就被捉走，每当你搬起牛的时候，农夫就会冲出来抓你，而且农夫的移动速度要比你的移动速度快很多，所以制定一个有效的逃跑方案是很有必要的。同时玩家必须充分利用环境掩护自己，比如躲藏在草丛中潜入农场。游戏中玩家还可以朝农夫们扔出石头、蔬菜等东西进行攻击。游戏过程紧张刺激，只有突破重重围堵玩家才能将牛顺利带回太空船。另外玩家可在选项菜单中设定不同的外星人颜色和头型。



▲躲开农夫，神不知鬼不觉地把牛转移走。

炮塔防御
Fieldrunners



游戏类型：RTS
制作厂商：Subatomic Studios
发行日期：2009年9月30日
推荐度 ★★★★★



▲玩家可以创造性地建造各种防御路线和阵型。

塔防游戏凭借着简单的操作和极易上手的系统在近两年变得十分流行（比如《植物大战僵尸》），本作就是一款移植自iPhone平台的优秀塔防游戏，并在原来3张地图的基础上加入了两张新地图。游戏的规则十分简单，玩家要在地图上建立起各种防御塔，以抵御敌人多达100轮的攻击。本作共有8种类型的防御塔，其作用有强有弱，如小范围快速攻击、降低敌人行进速度、大范围伤害等，在游戏中可将这些防御塔卖出或者升级。这款塔防游戏最大的特点在于地图的开阔性，在地图上基本没有任何障碍物并能随意修建防御塔，这使得玩家可以创造性地建造各种防御路线和阵型。



▲游戏有多种难度和模式可供选择。

斯巴达勇士
Hero of Sparta



游戏类型：ACT
制作厂商：Gameloft
发行日期：2009年9月30日
推荐度 ★★★


▲本作的故事和场景都充满了《战神》的史诗感。

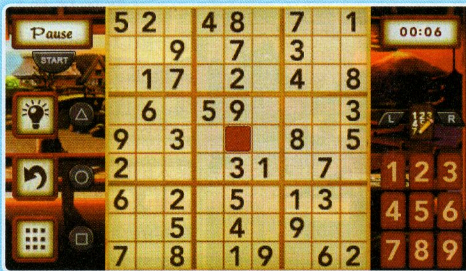
《斯巴达勇士》原本是iPhone平台的一款游戏，Gameloft以Minis的方式将其移植到PSP。游戏是一款3D ACT，其风格和玩法都与《战神》十分神似。本作开场的一段CG制作得非常精美，然而进入到游戏后，粗糙的3D画面可能会让不少人感到失望，这是因为厂商移植时并未对画面进行优化而是将iPhone的画面强行拉伸。主角主要有标准攻击和连续攻击两种攻击方式，两种攻击能够组合出几种不同的招式。随着游戏的进行，玩家能够获得各种武器。每种武器有伤害等级和特殊技能等级的设定，玩家可以消耗红魂对武器进行升级。游戏的操作感和打击感都不太理想，玩起来爽快感欠佳。


▲游戏的BOSS战设计得魄力十足。

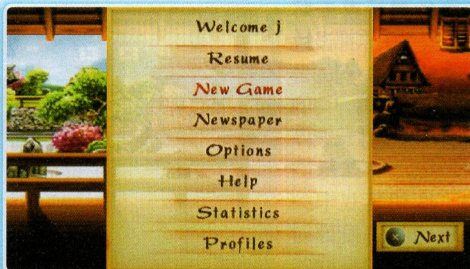
数独
Sudoku



游戏类型：PUZ
制作厂商：EA Mobile
发行日期：2009年9月30日
推荐度 ★★★


▲看到满屏的数字你会头晕吗？

《数独》是一款EA推出的数字解谜游戏，游戏的背景充满日式格调，有一种智慧和神秘的感觉，菜单和音乐的风格也让人感到心旷神怡。游戏中数百个难题足以让人绞尽脑汁，它们被分为简单至疯狂5种难度，面对千变万化的数字难免会遇到障碍，不过游戏中有提示工具和错误检查工具，不会让玩家总卡在一个地方而无法继续。游戏中还有一个独特的“报纸模式”，可以让玩家填入原创的数字组合，建立属于自己的游戏谜题。在游戏中玩家可以设定自己PSP中喜欢的MP3当作游戏背景音乐，让玩家在动脑筋的过程中同时能得到放松。

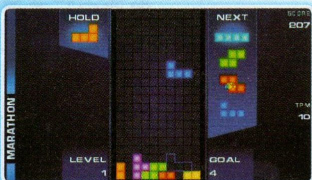


▲游戏的和风界面让人心旷神怡。

俄罗斯方块
Tetris



游戏类型：PUZ
制作厂商：EA Mobile
发行日期：2009年9月30日
推荐度 ★★★



▲本作收录了多种趣味十足的衍生模式。

《俄罗斯方块》的经典程度已不用多说，规则简单而又乐趣横生正是这款游戏风靡二十多年的最大法宝。本作除了最经典最传统的马拉松模式外，还收录了多种趣味十足的衍生模式，比如会移动底部位置的Treadmill模式，增加重力效果的Gravity模式等等。另外本作还收录了达人的Replay影像和《俄罗斯方块》的相关词汇和术语。

气球防御
Bloons



游戏类型：PUZ
制作厂商：Bloober Team
发行日期：2009年10月1日
推荐度 ★★


▲游戏的目标是尽可能多地刺破气球。

本作是一款风格轻松的益智游戏，游戏的玩法非常非常简单，玩家需要控制小猴子投掷一定数量的飞镖来刺破每个关卡的气球，当所刺破的气球数量达到关卡的目标时便通过此关。操作方面，左右键调整投掷飞镖的角度，上下键调整投掷力度。玩家要想顺利通过关卡除了依靠操作外还需要借助关卡中的各种道具。

福特克斯
Fortix



游戏类型：PUZ
制作厂商：Nemesys
发行日期：2009年10月1日
推荐度 ★★


▲玩家需要一个人攻城拔寨。

游戏的背景设定在中世纪，玩家需在战场上建立起自己的围墙，将敌人阻隔起来，然后找到投石机和升级道具来围剿堡垒，打倒飞龙。游戏的玩法可以简单地理解为利用分界线来划地盘，然后不要让炮弹和飞龙碰到还没完成的分界线，最终只要把敌人的堡垒和飞龙包围就算过关，游戏到了后期会变得很复杂，极大地考验玩家的智慧和操作。

幻想弹珠台
Pinball Fantasies



游戏类型：PUZ
制作厂商：Cowboy Rodeo
发行日期：2009年10月1日
推荐度 ★


▲花哨的弹珠台充满了玄机。

《幻想弹珠台》是基于1992年发布的经典Amiga弹珠游戏而重制的，游戏收录了小丑、赛车主题等共计4张原始球台，选择球台时可按上下键选择两种模式。游戏中玩家可以依照个人喜好按Select键切换成横版或竖版的操作界面，不过遗憾的是在进行游戏的过程中不能返回主界面。

魔幻砖块

BreakQuest



游戏类型：PUZ

制作厂商：Beatshapers

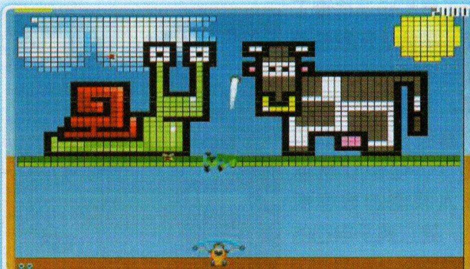
发行日期：2009年10月1日

推荐度 ★★★★★



▲游戏可供玩家挑战的关卡众多。

《魔幻砖块》是一款以经典的打砖块玩法为基础的游戏，不过游戏对传统的打砖块概念进行了很大的创新。游戏对碰撞这一动作引入了真实的物理引擎，所以在球对砖块和一些障碍物的碰撞上做得非常逼真。本作有探索模式和街机模式两种模式，探索模式中有100个关卡等待着玩家去解锁，很多关卡都设计得颇具特色，有的会是一幅卡通画，有的会设置各种让玩家猝不及防的特殊障碍物，比如游戏中会旋转的杆就很难对付，球撞到杆后的运动方向不容易预判。本作的街机模式细分为了5种不同的难度。游戏提供了10种不同外观的飞船供玩家更换。



▲有些关卡的风格非常卡通。

粘鼠大闯关

Kahoots

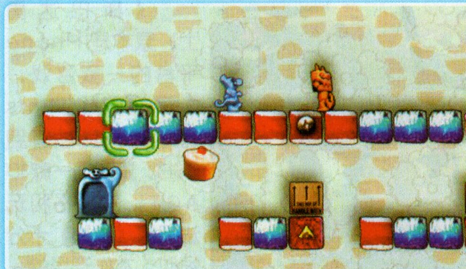


游戏类型：PUZ

制作厂商：Honeyslug Ltd

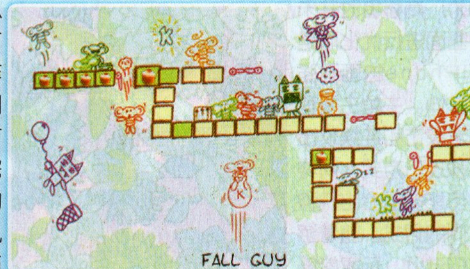
发行日期：2009年10月1日

推荐度 ★★★★



▲关卡中有额外的蛋糕收集，要想得到需要多费些脑筋。

Minis游戏由于没有实体游戏发行销售的诸多限制，因此成为许多独立游戏制作者表现自己的舞台，而其中也不乏创意佳作。《粘鼠大闯关》就是一款颇具创意的游戏，而它却只是由几个人制作而成的独立游戏。这是一款2D平台解谜游戏，玩家虽然无法直接控制主角粘鼠的移动，但是可以控制粘鼠脚下的方块，通过移动各种作用的方块来使粘鼠到达出口。然而移动方块并非是一次性完成，需要根据粘鼠的移动来不断调整粘鼠当前脚下的方块。而每个关卡没有边界的设定（走到最左边就会在最右边出现）也增强了游戏的解谜玩法。另外关卡中还有额外的蛋糕收集，要得到需要多花不少心思。



▲游戏一共收录了50个关卡。

解谜方块 迷你版

Puzzle Scape Mini



游戏类型：PUZ

制作厂商：Farmind

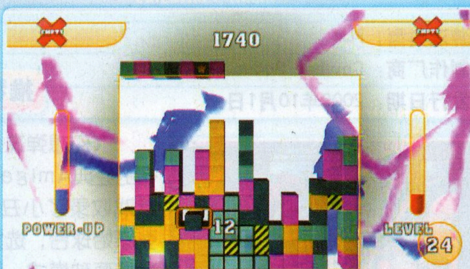
发行日期：2009年10月1日

推荐度 ★★★★



▲爽快的游戏节奏让你血脉喷张。

《解谜方块》在传统的方块游戏基础上进行了创新，3D活动背景和游戏道具的应用为游戏增色不少。游戏规则与大多数方块游戏规则类似，相同颜色的方块堆积在一起就能消去，不过在《解谜方块》中方块是可以进行两两之间左右移动的，不再是死板的落下后就不能改变方块顺序。游戏包含了"Architect"、"Artist"两种模式共计16个场景，在两个模式中玩家都可以利用能量提升道具对方块进行快速消去，有助于玩家在方块即将到顶的危机时刻解决燃眉之急。游戏中的音乐动感十足，在较快的游戏节奏下，急促的电子乐无疑增添了游戏紧张的气氛。



▲3D的动态背景非常有视觉冲击力。

恶魔方块

Vempire



游戏类型：PUZ

制作厂商：impressionware

发行日期：2009年10月1日

推荐度 ★★★



▲在复杂的格子中找出规律并不容易。

游戏中玩家要扮演吸血鬼迎战飞龙、蜘蛛等魔物领主，然后占领其领土，登上魔界之王的宝座。游戏共计10个场景，每个场景有4个小关卡，另外还会有不同的BOSS等待着玩家挑战。关卡中玩家需利用L和R键旋转方块，将四个或以上相同类型的方块连成线，同时在有限的时间内消除指定数目的方块即可过关，不过每到一定的时间敌人会把你已经组合的方块重新打乱，不得不重新再来观察方块的分布情况，这对玩家的应变能力要求很高。玩家在游戏的商店里可以购买道具和召唤兽，游戏中把特定方块连成一行，就能发动召唤兽，召唤兽能帮助玩家快速减少方块和打击BOSS。



▲敌人出来捣乱了。

麻将考古2
Mahjongg Artifacts Chapter 2



游戏类型：PUZ
制作厂商：G5 Entertainment
发行日期：2009年10月8日
推荐度 ★★


▲成堆的麻将谜题将考验你的耐心。

《麻将考古2》是经典的“连连看”游戏《麻将考古》的续作，游戏一共有27个场景，99个牌组样式和5种不同风格的牌样。游戏有探索模式、经典模式、无尽模式共三种模式，在探索模式中玩家可以根据剧情的发展在全世界进行冒险旅程。游戏时要是遇到了障碍还可以请求提示或者把牌重新随机打乱。

美味果酱店
Yummy Yummy Cooking Jam



游戏类型：SLG
制作厂商：Virtual Toys
发行日期：2009年10月8日
推荐度 ★★


▲看客人的样子他们因该是饿坏了。

游戏中玩家需要扮演的是一个餐厅的服务员，你要利用各种不同的材料组合出热狗、薯条、肉卷等各式各样的美食来满足顾客苛刻的要求。游戏中的客人特色十足，比如吸血鬼、忍者、外星人等。本作有生涯模式和街机模式两种模式，生涯模式共有48个关卡等待玩家去挑战。

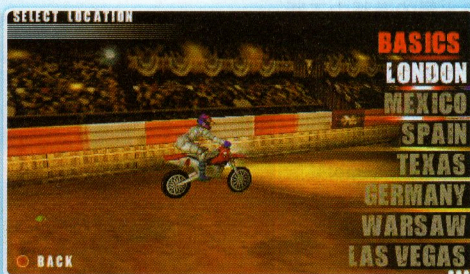
红牛摩托车特技
Red Bull X-Fighters



游戏类型：SPG
制作厂商：I-Play
发行日期：2009年10月22日
推荐度 ★★★


▲动作越危险越复杂分数也就越高。

《红牛摩托车特技》是一款移植自iPhone平台的游戏，除了一个基础关卡外游戏中有7个以城市为主题的大挑战关卡。游戏中玩家在摩托车腾空的时候需要利用上下方向键改变赛车手的前后倾斜，从而控制在空中的旋转和保证落地的稳定，这对玩家操作的细腻程度是一个极大的挑战，因为稍有不慎玩家就可能从摩托车上坠地。在比赛时不同的组合键对应着不同的华丽特技动作，当动作成功完成后可以赢取一定分数，借此来解锁更多的隐藏衣服和赛车，这也大大增加了游戏耐玩度。另外玩家在游戏的成就模式和数据统计模式中可以看到自己在游戏中的表现。



▲游戏收录了7个城市关卡。

僵尸大亨
Zombie Tycoon

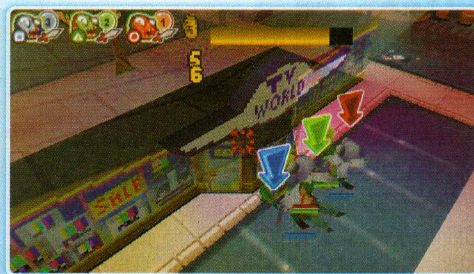


游戏类型：SLG
制作厂商：Frima Studio
发行日期：2009年10月29日
推荐度 ★★★★



▲本作的风格显得非常另类。

僵尸一直是游戏中常见的挨打无名小角色，而本作则是一款以僵尸为主角的游戏。在《僵尸大亨》中，玩家作为游戏中僵尸的领导者，需要控制和管理你手下的一群群僵尸，在世界各地进行破坏行动，并最终占领全世界。游戏中的僵尸有红绿蓝三种类型，玩家需要通过放置僵尸的“饲料”来控制僵尸的移动。僵尸死后可以再生产，而且玩家可以给自己的僵尸装备各种奇异的道具来增强战斗能力。游戏中共有10座城市关卡，玩家所需要做的就是正确引导你的僵尸军团破坏所有城市，而且在成就系统中你能看到你所取得的“辉煌战绩”。


▲一群僵尸正在围攻建筑物。

打企鹅
Yeti Sports Pengu Throw



游戏类型：ACT
制作厂商：Reaxion
发行日期：2009年10月15日
推荐度 ★★★★

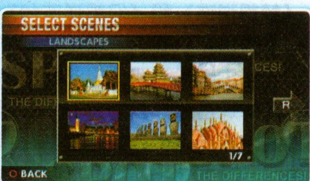

▲把企鹅当棒球打的这个想法非常恶搞。

经典的《打企鹅》游戏终于登陆了PSP平台，游戏的背景发生在冰冷的南极，其玩法类似打棒球。山顶的企鹅会以标准的跳水姿势跳下来，而玩家要控制下方的雪人挥棒，在企鹅落到面前的一刹那挥出球棒，将企鹅打飞出去，之后玩家还需控制企鹅克服风阻力引起的方向变化，尽量飞得更远，游戏简单却很让人着迷。

一起来找茬
Spot the Differences!



游戏类型：ETC
制作厂商：Sanuk Software
发行日期：2009年11月5日
推荐度 ★★



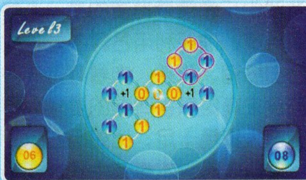
▲游戏收录了许多风景名胜的找茬主题。

《一起来找茬》是一款考验玩家眼力的游戏，游戏中玩家需要在有限的时间内通过自己的火眼金睛找出两幅相似图片中的不同之处。游戏中的找茬主题丰富多样，比如体育、宠物、风景、食物等，绝对能让玩家足足地玩上一段时间。游戏中共有四种难度可供选择，玩家还可以根据喜好进行时间赛挑战和特定场景挑战。

旋转弹珠
Circles Circles Circles



游戏类型：PUZ
制作厂商：GameShastra Studios
发行日期：2009年11月12日
推荐度 ★★★


▲游戏非常考验玩家的数学能力。

《旋转弹珠》是一款以数学为基础的脑力游戏，玩家需要用最基本的数学技能来排序圆形弹珠的数字，然后最终全部消掉它们过关。游戏的操作非常简单，只用到了L和R键，但刚开始玩家可能会被游戏的规则弄得晕头转向，不过认真看懂说明理解玩法后，就会体会到游戏中不同数字组合带来的乐趣。

立方体星球
D-Cube Planet



游戏类型：PUZ
制作厂商：GameShastra Studios
发行日期：2009年11月12日
推荐度 ★★


▲经典游戏《仓库番》被搬到了宇宙中。

《立方体星球》讲述的是一个外星人从遥远的星系旅行到了地球，然而飞船在途中坠落，玩家需要帮助外星人收集不同的飞船部件来修复飞船继续旅行的故事。其实本作可以看成是经典推箱子游戏《仓库番》的外星版，其玩法都是搬动障碍物，最后让角色到达终点。游戏中如果能以最少的步数得到飞船部件还会得到金牌奖励。

BT泡泡
Bubble Trubble



游戏类型：PUZ
制作厂商：Creat Studios
发行日期：2009年11月12日
推荐度 ★★★


▲气泡落下后也会随着坡度方向滑动，并不是一成不变。

本作的玩法和《俄罗斯方块》类似，不过落下的不再是方块，而是从画面上方出现的不同颜色的气泡。玩家用□和×键控制气泡的旋转，当同色气泡融在一起时会变大，最后达到一定体积后便会爆掉为其他气泡腾出空间。气泡落下后并不会落在哪里就停在哪里，还会随角度滑动。游戏的三种难度模式分别对应丛林、沙漠、沼泽三种风格各异的主题，每关都有BOSS镇守。在生存模式中一开始就会面对一堆已经堆砌起来的凌乱气泡，玩家需要对新落下气泡细心地放置才能过关。游戏中如黄色气泡和橙黄气泡的颜色太相近，操作容易有误，需要玩家仔细识别。


▲蓝色的气泡爆炸后会产生水让其他气泡上浮。

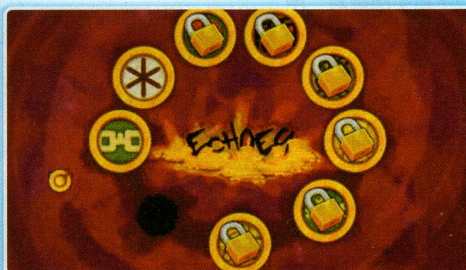
回声
Echoes



游戏类型：PUZ
制作厂商：Halfbrick Studios
发行日期：2009年11月19日
推荐度 ★★★★★


▲将过去时空中的自己设定为敌人是游戏的最大亮点。

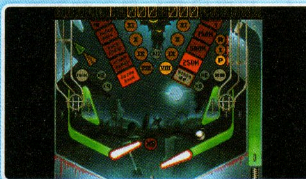
这是一款极具创意的益智游戏，因为玩家的敌人就是过去时空中的自己。本作的游戏规则十分简单，玩家只需要控制戴着黄帽的少女在每个关卡的地图中收集水晶即可。然而每收集一块水晶，就会产生一个过去时空中的自己，而这个过去时空中的自己会在之前收集水晶的道路中不断做一个往复运动，而玩家必须想方设法不碰到过去时空中的自己来收集水晶。本作油画手绘风格的菜单界面十分有个性，玩家在菜单界面中同样需要控制黄帽少女来进行各种模式以及设置的选择。除了基本的Arcade模式外，游戏还有三种玩法各异的模式：Jackpot模式、Survival模式以及Clockwork模式。


▲本作的菜单界面采用了油画手绘风格。

梦想弹珠
Pinball Dreams



游戏类型：PUZ
制作厂商：Cowboy Rodeo
发行日期：2009年11月19日
推荐度 ★★

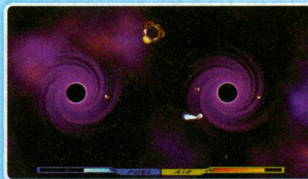

▲击打弹珠的角度和力量十分关键。

《梦想弹珠》和《幻想弹珠台》同属一个弹珠游戏系列，本作复刻了火箭、西部大峡谷等四个经典弹珠台主题，在弹珠台选择画面按上下键可以转换到分数统计模式。游戏中玩家可根据自己的游戏习惯来按下Select键切换横版或竖版进行游戏，游戏进行过程中玩家不能直接退回到主菜单。

升空
Blast Off



游戏类型：PUZ
制作厂商：Halfbrick Studios
发行日期：2009年11月24日
推荐度 ★★★


▲黑洞和星球引力在游戏中都让人十分头痛。

《升空》是一款以太空为背景的益智游戏。游戏中需要玩家操纵火箭飞船去营救太空人，然后抵达时空门进入下一关。规则虽然简单，但是想要达成目的并不容易，游戏中火箭飞船会因为惯性和星球引力使飞行方向产生巨大变化，玩家要利用有限的燃料来调整运动方向，在最佳路线下营救出太空人并最终到达终点。

一起高尔夫
Let's Golf!

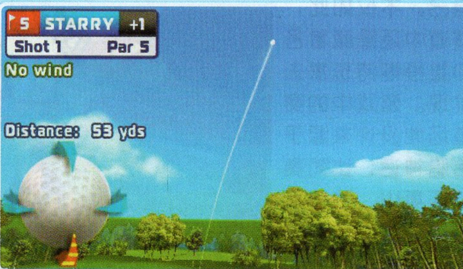


游戏类型：SPG
制作厂商：Gameloft
发行日期：2009年11月24日
推荐度 ★★★★



▲本作的风格清新活泼。

《一起高尔夫》原是2009年3月登陆iPhone平台的一款高尔夫游戏，由于大受好评，本作以Minis的方式移植到PSP。刚进入游戏时，精美的开场CG和轻松悦耳的音乐让人感觉诚意十足。游戏的风格与《大众高尔夫》类似，并不过分强调系统的繁杂，走的都是轻松上手的路线。游戏有斐济、苏格兰、美国、英格兰四个球场总计63个球洞，每个球场都有各自的特色和风格。本作共有四名角色可供选择，每名角色拥有数款衣饰和发型，装配后可增加角色的各项能力，不过这些衣饰和发型都需要在巡回赛模式中进行解锁。特别值得一提的是本作由Gameloft在中国的工作室开发制作。

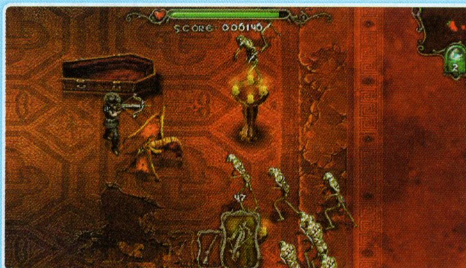


▲球在空中飞行时可以对其进行方向的微调。

德拉古拉 亡灵复苏
Dracula Undead Awakening



游戏类型：STG
制作厂商：Chillingo
发行日期：2009年11月26日
推荐度 ★★★


▲玩家需要在地图上对付从四面八方涌来的敌人。

近两年十分流行丧尸题材的小游戏，在家用机平台就曾推出过多款地图上打丧尸的下载游戏，本作就是一款玩法类似的射击游戏，不过和家用机版的打丧尸游戏相比本作只能单人游戏而不能联机协力对抗丧尸。在游戏中，玩家需要在地图上面对四面八方如潮水般攻来的丧尸亡灵怪物等等，并通过获得各种武器、能力和道具以求生存。游戏共有三张地图和四种游戏模式，这四种模式都没有明确的过关条件，主角死亡也就宣告游戏结束，玩家不断游戏的目的就是挑战高分。除了在游戏过程中能获得各种特色武器外，玩家还能获得各种能力，这些能力对于主角的生存有着巨大帮助。

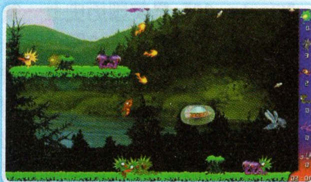


▲游戏有三张地图和四种游戏模式。

光束大捕捉
Beam 'em up



游戏类型：ETC
制作厂商：Immersive Games
发行日期：2009年12月10日
推荐度 ★★★


▲玩家所需要做的就是捕捉各种异型生物。

在本作中，玩家需要控制类似UFO的太空飞船到各个星球中去捕捉异形生物。游戏的玩法很简单，划杆控制飞船移动，×键发射捕捉电波。当然，那些异形生物也不是吃素的，各种导弹、火焰、光波会向你发射，玩家必须小心地躲过各种攻击。游戏共有16个关卡，最后4个关卡需要捕捉齐所有的异形生物才能解锁。

同色方块
Dynogems



游戏类型：PUZ
制作厂商：StormBASIC Games
发行日期：2009年12月10日
推荐度 ★★



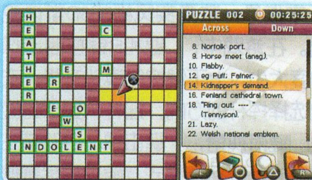
▲游戏的操作很容易上手。

游戏中玩家需要扮演一只可爱的怪兽，利用自身技能解决随机产生的方块难题。游戏的操作非常简单，按×键吃入方块，按○键吐出方块，玩家要利用这两个动作给杂乱的方块重新排序，以便让相同色的方块连在一起后消去。本作有经典模式和无尽模式两种游戏模式供玩家选择。

每日电讯报的纵横字谜
Telegraph Crosswords



游戏类型：PUZ
制作厂商：Sanuk Games
发行日期：2009年12月10日
推荐度 ★



▲本作对英文的要求非常之高。

《每日电讯报》是英国销量最高的报纸之一，而它所刊载的纵横字谜非常受读者欢迎。本作便收录了《每日电讯报》所刊载的500个纵横字谜。游戏中的字谜有13×13以及15×15两种格式，玩家可以尽情享受纵横字谜的乐趣，如果一时无法填出单词还可以使用提示。由于所收录字谜和英文密切相关，所以本作对英文的要求非常高。

战斗扑克
Battle Poker



游戏类型：TAB
制作厂商：Left Field Productions
发行日期：2009年12月10日
推荐度 ★★



▲玩家要在限定时间内比CPU得到更多的点数。

《战斗扑克》是一款关于扑克牌基本规则的益智游戏。本作共有两种游戏模式，"Shuffle Up 'N Deal With It"是一种计算扑克牌点数的玩法，玩家要在限定时间内在纵横两列中尽量多地拼出对子、同花、顺子等，如果比CPU得到更多点数则为胜利。"Chain Reaction"同样需在限定时间5张牌连续拼出对子、顺子等。

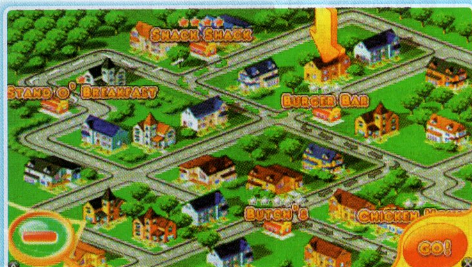
超级汉堡店
Stand O'Food



游戏类型：PUZ
制作厂商：G5 Software
发行日期：2009年12月3日
推荐度：★★★


▲7条流水线需要你一个人来应付。

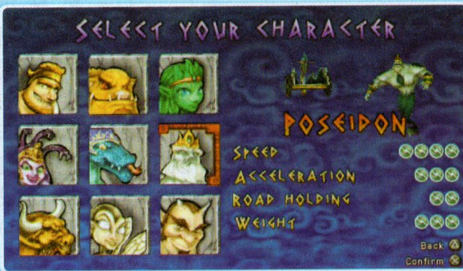
《超级汉堡店》是一款餐厅类模拟游戏，玩家扮演一位快餐店的店员为客人服务，包括制作汉堡、送餐等等。游戏中制作汉堡的材料顺序是随机的，需要玩家利用技巧来重新给食材排序，同时还要注重速度，以便尽快送到焦急饥饿的客人手中。随着游戏进行顾客和流水线会变得越来越多，操作难度也会大大增加，不过玩家可以购买材料和升级部件来提高餐厅效率。游戏非常强调策略性，到了后期容易让人忙不过来，不过也会让人感到一种充实的成就感。游戏有任务模式以及用餐高峰模式两种游戏模式，共有100个以上的关卡，可以组合出80多种汉堡及三明治，这大大增加了游戏的可玩性。


▲在大地图你可以选择你想去的地方。

海格力斯战车赛
Heracles Chariot Racing



游戏类型：RAC
制作厂商：Neko Entertainment
发行日期：2009年12月10日
推荐度：★★★★



▲游戏有9名角色可供选择。

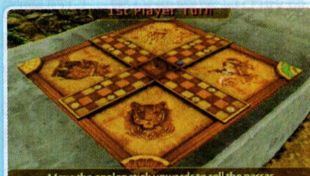
海格力斯是希腊神话中英勇的大力士，本作则是以海格力斯为主角的一款卡通风格竞速游戏。游戏的玩法和《马里奥赛车》十分类似，玩家需要在锦标赛中完成5个赛道的比赛，最后积分第一的为冠军。赛道中放置着各种道具，玩家可以利用道具陷害对手或者强化自己。不仅如此，赛道中还隐藏着各种捷径等待玩家去发现。游戏中的赛道场地设计来源于希腊神话，比如奥林匹斯山、哈迪斯王国等等。赛道场地充满卡通和梦幻风格，十分吸引眼球。除了海格力斯外，游戏中还有海皇波士顿、蛇发女妖美杜莎、牛头怪米诺陶斯等其他8个角色可供选择。


▲赛道场地充满卡通和梦幻风格，十分吸引眼球。

双骰游戏
Pachisi

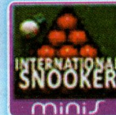


游戏类型：PUZ
制作厂商：GameShastra Studios
发行日期：2009年12月17日
推荐度：★

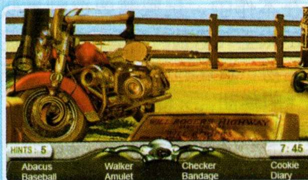

▲本作取材自印度的传统棋牌。

《双骰游戏》是一个古老的印度游戏，玩家需要利用两个骰子掷数来进行游戏，游戏中不仅有运气成分，也很考验玩家的智谋，需要两者的结合才能取得最终的胜利。游戏共有1对1、组团、互斗三种不同的游戏模式。不过本作的游戏时间稍显冗长，且不能存档。

66号公路
Route 66



游戏类型：PUZ
制作厂商：GameShastra Studios
发行日期：2009年12月17日
推荐度：★★

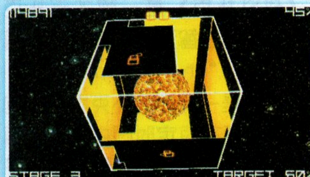

▲仔细看会发现摩托车的屁股是一部相机。

"Route 66"是美国历史上一条非常著名的高速公路，《66号公路》就是以这个公路为主题而制作的一款找茬游戏。游戏的关卡由加州到伊利诺斯州，每关都需要按一定顺序找出画面中的隐藏物品。因为有些物品藏得非常巧妙，所以要在一定时间内全部找出并不是一件容易的事，非常考验玩家的观察力。

梦幻魔方
Cubixx

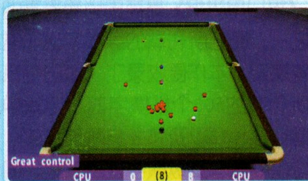


游戏类型：PUZ
制作厂商：Laughing Jackal
发行日期：2009年12月22日
推荐度：★★★


▲本作的光影和镜面效果十分华丽。

本作是一款玩法简单的益智游戏。游戏中，玩家需要控制一个光点来切割魔方，当切割出的魔方百分比达到关卡的目标则进入下一关，然而碰到敌人或者碰到正在切割的痕迹线则会损失一条生命。切割出的痕迹线越长所得的分也就越高，然而被敌人碰到的危险性也就越大。特别值得一提的是本作营造出的光影和镜面效果十分华丽。

国际斯诺克
International Snooker



游戏类型：SPG
制作厂商：Big Head Games
发行日期：2009年12月22日
推荐度：★★

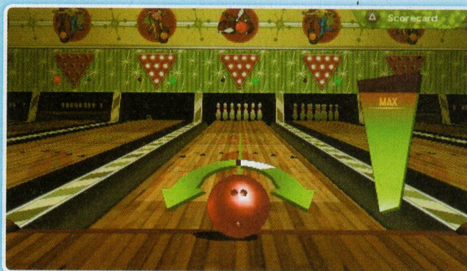
▲这是一款真实风格的3D斯诺克游戏。

本作是一款真实风格的3D斯诺克游戏。在游戏中，L键和R键控制击球的力度大小，上下键控制镜头升降，左右键选择挥杆的方向，摇杆调整球的旋转，□键俯视角，×键击球。游戏最主要的模式是锦标赛模式，随着锦标赛模式的进行玩家能够不断解锁新角色。除了锦标赛模式外，游戏还拥有单人模式以及一机两人轮换玩的模式。

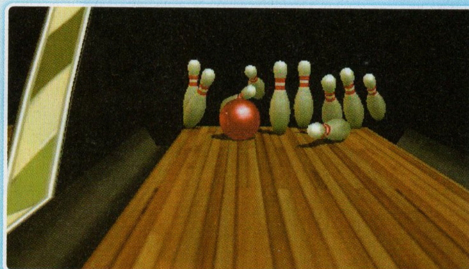
保龄球3D
Bowling 3D



游戏类型：SPG
制作厂商：MystoneGame Inc
发行日期：2009年12月22日
推荐度 ★★★


▲想投出一个好球需要步步谨慎。

《保龄球3D》是一款PSP平台独占的Minis游戏，物理引擎的引入带来了真实的保龄球体验，你可以只用一台主机让另外三台主机一起联机玩。游戏中分为5种不同的游戏模式，可以单人玩也可以多人一起玩，每当你全部击倒球瓶后会有5种不同视角让你来重览整个击球的精彩过程。投掷球时玩家需要先决定投掷球的力度，然后再决定球的方向和旋转来找出一条最佳球路，而选择方向时指针的转动速度和投掷球的力度大小密切相关，投得越轻指针方向越容易选准，你上手后会发现打保龄球还真是一个技术活。另外游戏中还可以根据玩家喜好选择各种特色球道和不同颜色的保龄球。


▲带旋转的球更容易把球瓶全部击倒。

老虎棋
Tiger Trouble



游戏类型：PUZ
制作厂商：GameShastra Studios
发行日期：2009年12月22日
推荐度 ★

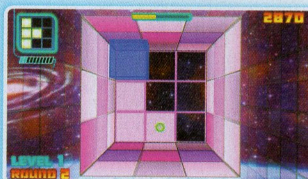

▲玩家需要选择老虎和山羊中的一方进行游戏。

《老虎棋》是基于流行于印度的一种类似十五子棋的古老游戏“帕次西”的棋盘游戏，在游戏中玩家可以选择老虎和山羊中的一方进行游戏。扮演老虎，目标是杀死7只山羊，而且要避免被山羊包围住。如果你扮演山羊，要在避免被老虎杀的情况下把老虎围困住，所以游戏中需要玩家较高的战略思想。

空间弹球 进化
Spaceball：Revolution



游戏类型：PUZ
制作厂商：Virtual Toys
发行日期：2010年2月4日
推荐度 ★★

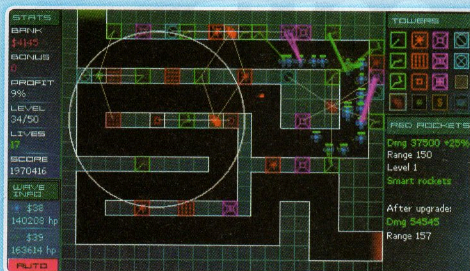

▲本作还需要利用墙的反弹来将格子点亮。

本作是一款融合了拼图和弹珠球的益智游戏。玩家要在一个九宫格中丢掷弹球，每投掷一个弹球则点亮九宫格中的一格，当点亮的格子形成的形状与系统要求相符时则算过关。除此之外，九宫格中还会出现移动的障碍物来阻挡玩家的投掷，玩家在有些情况下还必须利用周围墙的反弹来将格子点亮，因此游戏难度并不算低。

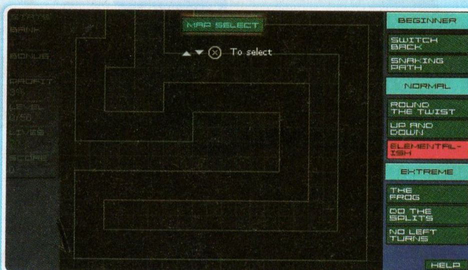
矢量塔防
Vector TD



游戏类型：RTS
制作厂商：Candystand
发行日期：2010年1月21日
推荐度 ★★★


▲本作的画面十分简约。

复古和塔防是最近一年来游戏界的两大热潮：2D点阵风格、FC画面的复古游戏频繁出现，而一款《植物大战僵尸》引爆了全球塔防热，各种塔防游戏层出不穷。本作则将这两者相结合，打造出了画面风格极其简约的塔防游戏。在本作中，各种敌人、地图、防御塔均采用各种矢量线性图形来展现，玩家需要设置各种防御塔来抵挡敌人的一波波进攻。游戏有绿、红、紫、兰四种颜色类型的防御塔，它们对不同的敌人有不同的克制，同种颜色的防御塔又有三种不同的级别，玩家还可以对每种塔进行升级。本作中的每种塔都有攻击属性，玩家可以设置攻击最近、最强、最弱的敌人。


▲游戏有8个地图可供选择。

大战异形丧尸
Alien Zombie Death



游戏类型：ACT
制作厂商：PomPom Games
发行日期：2010年2月18日
推荐度 ★★★★


▲游戏的画面卡通味十足。

Minis游戏的玩法一般都比较简单，但这并不代表着游戏粗制滥造，也不代表着游戏之味无聊，《大战异形丧尸》就是一款乐趣十足充满挑战的动作射击游戏。在游戏中，玩家需要控制一位宇航员在一个2D的平台上射杀从各个方向涌来的异形丧尸。虽然说是异形丧尸射击题材，但游戏采用的却是卡通动画风格，那些异形生物看起来没有任何狰狞恐怖之感，反倒是多了份可爱。本作共有14个关卡，玩家只要不断游戏获得不错的成绩便可以不断解锁新关卡。游戏共有散弹、激光、飞弹、金币、胶囊5种道具，其中前三种为武器，金币能够加成得分，而胶囊能够增加一条生命。



▲在关卡选择界面能够看到每个关卡的挑战目标。

在永久放弃军队的和平之地 传说中的那个男人重新拿起了武器！



在去年的E3展期间，Konami闪电公布了这款超人气战术谍报大作“《潜龙谍影》系列”的最新作。虽然在游戏标题上没有打上作为正统续作的序列号，但制作人小岛秀夫却不止一次表示，本作在性质上等同于系列的正统作品！自去年TGS期间游戏提供了体验版下载以来，玩家们对其的素质也是赞不绝口。虽然原定于今年3月18日发售的本作由于“进一步提高游戏素质”这个理由小幅延期到了4月底，但相信这还不足以影响到玩家的游戏心情。今年4月，“《潜龙谍影》系列”中那段尘封的往事，将会一览无遗地展现在玩家们的面前！

文 雷伊

ACT

潜龙谍影 和平行者

Metal Gear Solid: Peace Walker

Konami	预定2010年4月29日	日版	人数未定
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

无师之国 A NATION WITHOUT A MILITARY × 无界之师 AN ARMY WITHOUT A GOVERNMENT

率领着Metal Gear向世界宣战的传说中的战士Big Boss（Naked Snake），他的传奇故事中所缺失的一环，即将掀开神秘的面纱。本作的故事要追溯到上世纪70年代，Big Boss（中文译名"大首领"）在南美洲的哥伦比亚组建了一支名为"无界之师"（国境なき军队）的军队，某天，一位来自"无师之国"（军なき国家）哥斯达黎加的来访者出现在了他的面前。自古巴导弹危机以来，中南美成为了东西实力均衡的关键，而在这片区域，哥斯达黎加奇迹般地保持着其和平姿态。不过，近来在这个国家的某些区域，一支神秘的武装团体却正在进行着一些看起来形迹可疑的行动。为了保护这个没有军事势力的国家，Big Boss所率领的"无界之师"开始行动，而这支军队，正是后来被称为"世外天堂"（Outer Heaven）的前身……

斯内克 Snake（Big Boss）

声优：大家明夫

■白色花田，令人想起了斯内克与其恩师The Boss的传奇对决。

曾经将世界拯救于全面核战争的英雄。自从打倒了传说的战士"The Boss"（引领者）后，被赐予了Big Boss这个称号。后来，他对军队的存在方式产生了疑问，组织了不属于任何国家的"无界之师"。

主题依然是"潜入"！

◀作为系列传统的潜入要素在本作中依然有着非常重要的地位，也为玩家增添了高度紧张感。

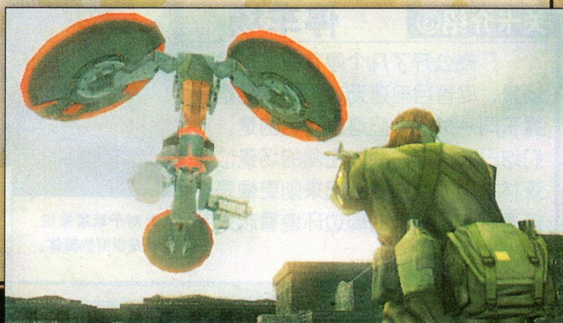
米勒 Miller

声优：杉田智和

担任"无界之师"的实质运营，是斯内克的拍档。美军占领日本时，由GHQ的将校和一个日本女人所生，名字"kazuhira"写成汉字的话为"和平"二字。在美国就读大学毕业后，加入了日本自卫队。退役后作为佣兵辗转各地，在哥伦比亚时遇到了斯内克。

VOCALOID

本作将会引入最近大热门的歌声合成技术"VOCALOID"，而这次为大家提供声音来源的是为本作中重要游戏角色"异爱"配音的菊地由美小姐，玩家可以用她美妙的声音来制作各种原创音源。这样一来，游戏中那些搭载了AI的兵器就会发出菊地由美的声音，通过NetVOCALOID服务，玩家可以让AI在游戏中唱出原创歌词，说出自己喜欢的话语，玩家进行自由发挥的余地很大。



▲别小看了这个功能，相信很多喜欢DIY的玩家一定会对此乐此不疲并打造出充满创意的作品。

帕兹 Paz

声优：水树奈奈



▶为了排除神秘武装势力，帕兹前来求助斯内克。





▲做出“和平”手势的帕兹，热爱和平的她希望世界能够永远远离战争。



▲雨夜，贾尔维兹和帕兹一起出现在了斯内克面前。

热爱和平的哥斯达黎加少女。在并未获得认可的哥斯达黎加国联和平大学学习“和平完法”，是贾尔维兹的教子。被突然出现在哥斯达黎加各地的神秘武装势力所囚禁，在逃脱后与贾尔维兹一起来到斯内克面前，求助他的无畀之师来排除武装势力。她的名字在西班牙语中为“和平”的意思。

贾尔维兹 Galvez

声优：大家芳忠



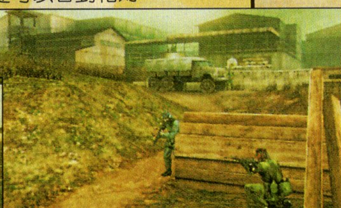
▲同样做出和平手势的贾尔维兹。



帕兹的恩师，哥斯达黎加国联和平大学的教授，数十年来一直在孜孜不倦地倡导和平。在帕兹的请求下，委托“无界之师”调查并排除神秘武装势力。右手为红色的义手。

关卡介绍① 军事设施·外部

外观看起来像仓库，不过有大量士兵巡逻，看起来似乎正在作为军事设施所使用。整体版图看起来较具历代《潜龙谍影》的特色。因为场景比较开阔，因此玩家需要躲在卡车或建筑物后方来隐藏自己并逐步前进。在深处可以看到相对来说较高的建筑物，不过相信那里也是由大量强敌把守的重镇。



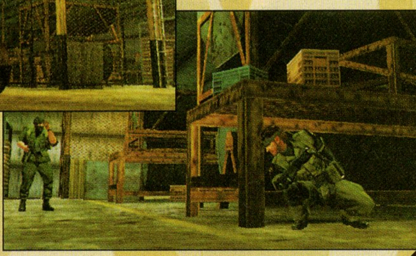


◀▲敌人总是在很关键的位置把守，除了掌握潜入技术外，研究一条安全的前进路线也是非常有必要的。

关卡介绍② 军事设施·内部

这便是前面介绍的军事设施的内部了，在里面可以看到叉车以及类似货物的东西。因为有着极强的高低差，因此该关卡的潜入和战斗方式应该和外部有着很大的区别。在关注地面上的敌人时，也别忘了留意一下上层巡逻的敌人。





▲▶这两张图分别是设施内部的上下两层，可以看出，本作场景的刻画还是非常细致的。

关卡介绍③ 停车场

厂商公开了几个停有很多车辆的场景，尽管目前还无法判断它们是否属于同一关卡，但可以肯定的是，它们均已被敌人占领。左侧的场景位于森林之中，而右侧看起来则更像是车辆调度区，两者的周边环境看起来差别很大。





▲▶对于玩家来说，车辆是很好的掩体。

科德曼 Coldman

声优：麦人

虽然穿着看上去很潇洒，但实际上是个脾气古怪、难以接近的老人。Coldman这个名字是他的真实姓名还是只是个代号，目前还不明朗。根据已经公开的宣传片中的情报，他的后脑勺上刻有代表和平的符号。

阿曼达 Amanda

声优：朴璐美

目光锐利的女性，从服装上可以看出她应该是个与军方有关的人物。

奇科 Chico

声优：井上喜久子

看上去很质朴的小个子男孩，从穿着上看他似乎也是一名士兵。

茜茜丽 Cecile

声优：小林优

给人以健康形象的美女，从穿着来看，与其将其称为军人，看起来倒更像是个记者，或者是一名民间战斗员。从名字来看，她应该是出身于俄罗斯。

异爱 Stragelove

声优：菊地由美

戴着墨镜、外表看上去很酷，却又给人以神秘感的女性。“异爱”只是她的代号，并非本名，来源应该是某部电影。关于她的详细情报目前仍不明，小岛秀夫将她称为本作的“里之女主角”。胸前类似工号牌的物品上印有PS两个字母。

修 Huey

声优：田中秀幸

坐在轮椅上的男性科学家，样子和奥塔肯很像，声优也是同一人，从时代的设定来看，他正好是处于奥塔肯父辈的年代，莫非……胸前带着和异爱类似的工牌，只是颜色不一样，两人应该是属于同一组织的。

同捆版发售决定

在4月29日本作的日版发售同日，官方也将推出本作的PSP主机同捆版，并且同捆版存在两种款式。普通的同捆版中包含一张《和平行者》的正式版游戏、一台特制的迷彩型PSP-3000主机、一块迷彩擦屏布，一个特制PSP主机收纳包和一条特制PSP主机挂绳，售价为26980日元，约合人民币2000元。而更为“高级”的Konami Style特别限定版只在Konami专门的购物网站上出售，售价为36980日元，约合人民币2750元。除了包含普通同捆版的所有物品外，还追加了专用PSP支架、刻有玩家名字的原创狗牌以及一本手册，相信系列铁杆一定会对此非常垂涎。



普通同捆版

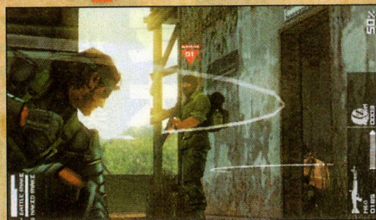


Konami Style特别限定版

CO-OPS=COoperative OPerations

协力模式

在系列以往的绝大部分作品中，我们的斯内克都是孤军奋战，而在本作中利用PSP的无线通信功能，玩家将实现多人之间的协作，从而体验到不同以往的乐趣。协力作战在本作中被称为"CO-OPS"，而除了一般游戏中的协作，本作中玩家之间还能实现自由度非常高的资源共享。

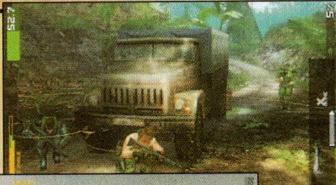




▲▶玩家可以对敌人设置标记，设置的标记在协力游戏时其他同伴也可以看到。设定标记的敌人，就算是被墙挡住也可以看到标记。

COOP·IN

各个玩家身体周围都有一个淡淡的圆环，只要两名玩家靠近并使各自身上的圆环重叠，就会进入COOP · IN状态。在该状态下，玩家之间的体力会共同计算，并且子弹、武器以及各种装备都可以实现资源共享。因此即使你已经体力不够、弹尽粮绝，只要附近有同伴，就可以大大提高存活下去的几率。

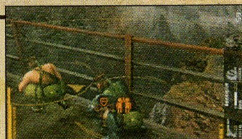


▲为了保证安全，应时刻留意与同伴之间的距离。



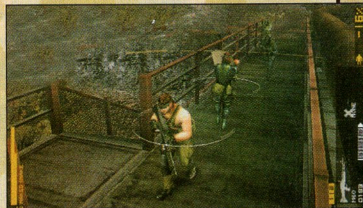
▲如果与同伴的距离超出了范围，原本借用的武器就会自动返还。

SNAKE·IN



▶靠近后通过按键即可进入该状态。

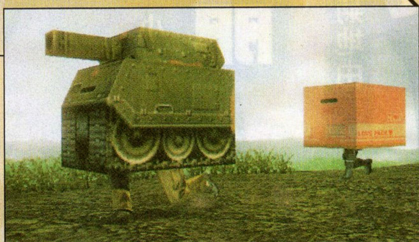
靠近同伴并根据提示按键，即可进入以纵列前进的"Snake阵形"（Snake Formation）。在该状态下，只要处于先头位置的角色移动，其身后的角色就可以自动跟随其移动，省去了自己操作角色移动的麻烦。别小看这个设定，这可并不只是为"懒人"所准备的系统，而是可以引申出更多的战术。比如在实战中，就可以一人负责移动，其他人则专心负责攻击等移动以外的行动。



▲先头的玩家负责移动，而身后的则可专心对付追来的敌人。

新型纸箱

纸箱是系列中的著名代表性道具，它不仅是斯内克用来藏身的工具，而且本身充满了喜感。本作中的纸箱也将加入全新的种类，外观造型更加丰富多彩。除了我们在图中看到的坦克型纸箱外，在CO-OPS中也会有专门的纸箱存在，其大小正好能够装下两名男性士兵，而纸箱的颜色，则是甜甜的粉红色，非常恶搞。



▲坦克型的纸箱，它的耐久力会比一般的纸箱更高吗？

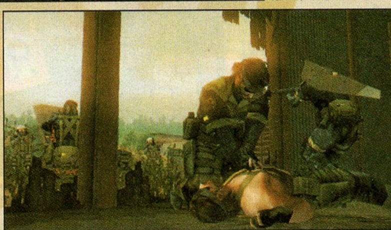
心脏按摩



在CO-OPS中，就算生命槽降为0我方角色也不会直接死亡，而是会进入濒死状态，此时只要身边有同伴对其进行心脏按摩，就可以让其重新归复战场。不过要注意，进行心脏按摩的时候按摩者是处于无防备状态的，在激烈的战斗中进行按摩时要特别小心。

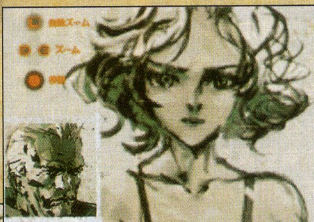
▲对濒死者进行心脏按摩，让他重新成为战场上的活跃分子。

▶四人合作时进行进行心脏按摩安全系数相对较高。

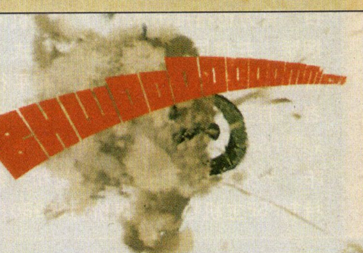


插画过场

本作的过场分为3D CG过场和2D插画过场两种类型。在插画过场中，玩家不仅可以操作镜头的伸缩，还可以介入操作，互动性非常强。



◀在制服状态下再次伸展镜头，视角则会继续透过制服，带给玩家们更加隐秘的画面。



▲▶与披着披肩的帕兹交谈的过场，伸展镜头后视角透过披肩，看到里面身穿制服装的帕兹。



▶空中有直升机正在狙击斯内克，斯内克拿起武器进行反击。





▲反击的过程是个互动环节，玩家可以亲自调整准心来对付直升机。根据炮弹是否命中直升机，之后的过场动画也会产生分歧。

成长的根据地

本作中，将有一个巨大的海上根据地来支援斯内克的无界之师。在这个根据地中，玩家可以收集情报，并进行武器、道具和装备的开发。不仅如此，根据地还会成长，只要玩家将任务过程中的士兵通过气球带回根据地令他们成为工作人员，根据地的规模就会越变越大，而玩家可以采取的行动也会越来越丰富。



▲在根据地不仅可以开发新的装备品，还可以在原物品的基础上进一步强化。

▲随着同伴的不断增加，根据地的规模也会变得越来越大，最终变为一个超级军事基地。

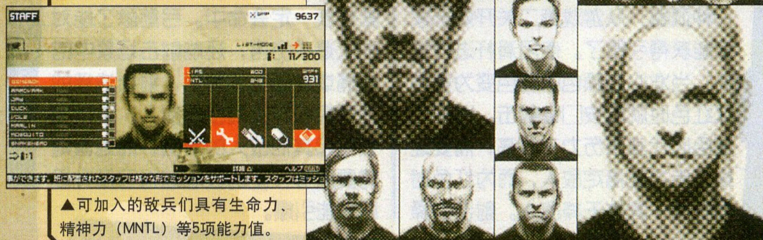


▲只要将气球绑好，士兵就会自动被送回根据地。

◀要想回收士兵，首先要令他们处于昏迷等行动不能状态，然后再把气球绑在他们身上。

可以成为同伴的敌兵多达数千人

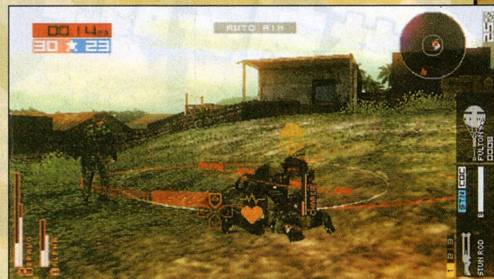
本作中能够成为同伴的敌方士兵多达数千人，而且这些士兵的造型也非常丰富，面部肖像并非统一的大众脸。最重要的是，他们具有的能力也是丰富多彩，在成为工作人员后，他们会以各种形式来支援斯内克。



▲可加入的敌兵们具有生命力、精神力（MNTL）等5项能力值。

最多6人进行的对战模式

除了CO-OPS外，本作还有一个支持联机的对战模式，并允许最多6名玩家同时游戏。在对战的规则方面包括了3对3的“死亡组队战”等，而目前运营已经相当成熟的《潜龙谍影ONLINE》中的许多规则想必也会吸收到本作中来。另外，CO-OPS中的圆环、心脏按摩等要素也会在对战中出现。



▲▶除了CO-OPS的一些要素会保留外，我们还可以看到右侧的信息栏中有气球的图标，这么说来在对战中也能回收士兵？

阻挡在斯内克面前的AI兵器

在剧情模式的任务中，会有很多搭载了AI的巨大兵器成为斯内克的敌人。正如前面所介绍的那样，这些AI兵器可以通过VOCALOID音源来唱歌、说话。这里为大家介绍目前已经公布的三台AI兵器。







滑行型 虫蛹 Pupa

虽然看上去笨重迟钝，但实际上即使是在斜度非常大的坡道上也能急速滑行，机动性非常优越。身后备有四个枪座，几乎找不到什么死角。

直升机型 蝶蛹 Chrysalis

装有三个螺旋桨并能自由折叠，打开的话能够在空中进行滑翔。虽看起来纤细实则力量巨大，能够吊起笨重的大型兵器。

战车型 茧 Cocoon

设有巨大的手臂以及数量众多的炮台，在攻击力方面非常具有威胁性。不过因为体型巨大，移动时没有那么灵活，因此与它战斗需要周旋。

JAMES CAMERON'S AVATAR THE GAME



丛林刺客的非凡冒险

电影《阿凡达》在国内持续热映，路过电影院时常常能看到很多热衷的观众排着长长的队购票，到现在相信大家几乎都看过了吧？而根据电影情节改编的本作在整体气氛上营造得非常好，丛林场景神秘感十足。在战斗方面着重强调了潜入暗杀的重要性，只身一人的主角面对强大的敌兵，防止正面冲突才是生存之道。

文 伊娃

ACT

阿凡达

James Cameron's Avatar: The Game

Ubisoft	2009年12月8日	美版	1人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

按键操作

方向键/滑杆	角色移动
○	偷袭/破坏机关/发动直觉功能
×	翻滚、跳跃等动作键
□	使用魔杖水平攻击/射箭
△	使用魔杖竖直攻击
○+△	进入狩猎模式
L	锁定目标/快速调整视角
R	使用弓箭

角色操作

无论是在地面还是在树干上，角色的移动都是默认为奔跑（在树干上时尤为注意，很容易掉落），但是当靠近敌人时即会自动调整至慢行状态，所以如果敌人背后无掩体或草丛时，想要迅速靠近敌人将其暗杀就必须要借助翻滚了，不然还没接近时就会被敌人发现。

游戏中有一些特殊动作的操作。在通常情况下按×键角色便会翻滚，而在场景中的石阶、崖壁等一些特殊位置按×键后，屏幕下方中间的位置则会显示相应的特殊动作名称，包括跳跃（Jump）、滑行（Zip line）、攀爬（Climb on）、跨越（Vault）等，要注意的是，无论是哪个动作都要将方向调好，不然动作没完成反而会惊动敌方。特殊动作的提示基本都会出现在路线指引过程中，让玩家顺利进入下一个区域进行冒险。

发动偷袭

游戏中如果周围有敌人的话，按下L键即可锁定敌人的位置，玩家可通过此技巧找到靠近敌人背面的路线，从而发起偷袭，建议多使用。每当角色走到草丛中或者树干上时都会自动进入弯腰慢走的潜行状态，而且此时屏幕四周的景物都会模糊显示。足够靠近敌人且未被发现时，屏幕下方会出现○键



提示，按下后即可发起偷袭，偷袭发动以后还需要完成QTE。在树干上时一般都不会被敌人发现，但在草丛中最好不要太过靠近敌人的正面，以免被提前发现。

士兵、机枪兵等人类士兵的偷袭QTE都极为简单，只按一个键就能搞定，而机器人以及最终BOSS的QTE则要复杂得多，如果没有正确完成，主角就会死得很惨。游戏中要尽量避免与敌人正面交锋，如果被敌人发现就会触发警报，临近的士兵就都会拿起武器进行攻击，倘若不进行躲避，中几枪就会丧命。

弓箭的使用

弓箭是主角除了魔杖以外的另一种武器，从游戏第二关开始玩家就能获得弓箭了。使用滑杆进行瞄准，当准心的颜色由蓝色变为黄色或红色时就能按□键射击。准心为黄色时代表杀伤力不够高，需要连续攻击才能搞定敌人，而为红色时代表能一次性干掉敌人。射击的操作较为简单，只要弓箭的准心变小就代表一定会命中。弓箭除了能对敌人造成伤害，还能射击场景中的油桶或地面上的地雷，射击油桶的话可轻松炸死周围的敌人，不过亦会引起其他敌人的警觉，而地雷则需要攒够一定的灵魂球将弓箭升级后才能引爆。



特殊能力

本作中主角拥有两种特殊能力。其一是Na'vi直觉，该能力是主角所在的种族族人拥有的特殊观察能力，可随时按○键发动，发动后角色会以半蹲姿势面向目标方向，比如出口或是感应器等。发动Na'vi直觉时，周边的石阶、门廊等关键区域会发光显示，玩家可依此找到正确的行进方向和攻击目标。

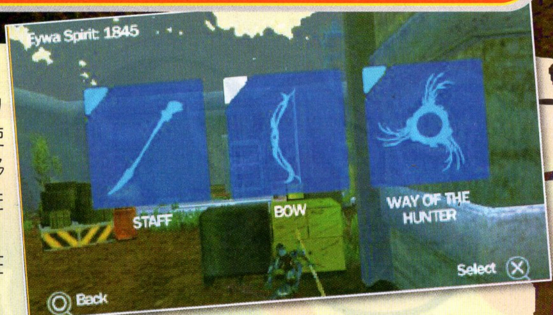
其二是狩猎模式，当画面左上角HP槽左边的狩猎模式积蓄槽蓄满后，同时按住○和△键就能进入狩猎模式。此时的角色身体呈半透明，移动速度大增，且发动偷袭后无需再完成QTE。积蓄槽可通过杀敌来积蓄，不过发动的持续时间有限，最好在被大量敌人围攻或BOSS战等处境较危险时使用。



关于HP

受到敌人的攻击或是踩到地雷都会消耗主角的HP，不过在场景中可以找到很多褐色的特殊植物，靠近并接触之后植物就会收缩并释放出蓝色光束，从而为主角回复生命值。该植物能反复使用，利用其回复一次生命值后，远离该植物使其在视野范围外，然后再次回到原处时该植物的叶子就又恢复了。场景中有很多这样的植物，也比较容易发现，在一些敌人密集、戒备森严处最好利用此方法进行回复。

另外，在场景中寻得的文物具有提升角色生命值上限的作用，一般都存放在一些特殊的箱子中，靠近按○键打开后自动获得。



武器升级

本作中玩家能使用的武器有魔杖、弓箭与狩猎之铠。游戏中按Select键进入升级菜单，弓箭和狩猎之铠需要在关卡中开启后才能进行升级。升级菜单中以蓝色表示的能力可以通过消耗灵魂球升级，而灰色的则表示该能力暂不可用。灵魂球可通过杀敌获得，有时也能在场景中寻得。由于游戏中的敌人非常强大，所以如果主角想要尽快并成功完成偷袭的话，就必须及时升级武器，否则偷袭不成，就很可能会被火力威猛的对手秒杀。



魔杖

名称	消耗灵魂球	效果
Staff Damage	250	魔杖攻击力提升25%
Horizontal Dash Attack	500	发动冲刺攻击（翻滚后按□键）
Vertical Dash Attack	500	发动冲刺攻击（翻滚后按△键）
Augment Stun	750	敌人进入眩晕状态的几率提升25%
Faster Overcome	750	微微提高特殊动作的速度
Staff Damage	1000	魔杖攻击力提升50%
Faster Overcome	1000	小幅提高特殊动作的速度
Augment Stun	1500	敌人进入眩晕状态的几率提升50%
Faster Overcome	1500	大幅提高特殊动作的速度
Turret Stun	1500	使旋转炮塔暂时瘫痪
Augment Turret Stun	2000	增加旋转炮塔瘫痪的几率
Staff Heavy Damage	3000	魔杖攻击力最强

弓箭

名称	消耗灵魂球	效果
Arrow Damage	750	弓箭的攻击力提升25%
Accuracy	750	弓箭的精准度提升25%
Knock Back Arrow	1000	命中目标后会划出一道弧线
Bow Dodge	1000	使用弓箭时可随时翻滚躲避
Quick Draw	1250	弓箭的射速提升25%
Accuracy	1250	弓箭的精准度提升50%
Stun Arrow	1250	目标被弓箭命中后会暂时瘫痪
Arrow Damage	1750	弓箭的攻击力提升50%
Quick Draw	1750	弓箭的射速提升50%
Accuracy	1750	弓箭的精准度提升75%
Iron Will	2500	即使中弹也不会中断射箭
Mine Sweeper	2500	使用弓箭直接摧毁地雷
Augment Arrow Stun	2500	延长目标瘫痪的时间
Arrow Heavy Damage	3000	弓箭攻击力最强

狩猎之铠

名称	消耗灵魂球	效果
Bullet Proof	500	角色的防御能力提升25%
Laser Detector Camo	500	镭射探测器无法探测到主角
Stealth Take Down	750	自动完成偷袭
Communion	750	积蓄槽的积蓄速度提升25%
Turret Camo	750	旋转炮塔无法探测到主角
Duration	1000	狩猎模式的持续时间延长25%
Augment Camouflage	1000	敌人戒备范围缩小15%
Communion	1250	积蓄槽的积蓄速度提升50%
Augment Camouflage	1250	敌人戒备范围缩小20%
Augment Camouflage	2000	敌人戒备范围缩小50%
Duration	2000	狩猎模式的持续时间延长50%
Bullet Proof	2000	角色的防御能力提升50%

攻略要点

各兵种的应对

游戏中敌方的兵种大致有普通士兵、机枪兵、狙击手、火箭筒兵以及机器人。

普通士兵的威胁最小，而机枪兵的威胁最大，且数量庞大，若偷袭失败就会遭到机枪兵的一顿扫射，此时需要尽快翻滚躲避。如果对方只有一两个便可以上前使用魔杖攻击，但是一旦被好几个机枪兵发现就需要寻找掩体直到警报解除。

狙击手的威胁不大，不仅开枪速度超慢而且杀伤力也很低，玩家可站在远处边躲避子弹边使用弓箭瞄准射击。

火箭筒兵的杀伤力极高，不能暗杀的话只能趁其发射出火箭弹时靠近进行魔杖攻击了，不过火箭筒兵损血很慢，正面交锋会打得很辛苦。

机器人的弱点在背部，需要不停在其身后发动偷袭，直到背部的零件失灵才能发动终结QTE。如果机器人身旁有油桶，可使用弓箭射击油桶引发爆炸，机器人的背部零件亦会因此失灵。



▲油桶的作用不可忽视。

其他

场景中经常会遇见敌方设置的监视器、旋转炮塔等，而且地面上也会有大量地雷。尽量多地发动主角的Na'vi直觉能力，如果是监视器，上方会有○提示，如果是旋转炮台上方就会有子弹提示，而地雷则能一眼看出。

监视器和旋转炮塔都具备探测出主角的位置并发出警报的能力，其中旋转炮塔在发动警报后还会开火攻击。监视器和旋转炮塔都可以在靠近后输入QTE进行破坏。

地雷的爆炸范围很广，不论是敌人还是主角，遭受爆炸攻击后都会进入眩晕状态。一旦主角被炸晕就需要不停按○键进行恢复，该过程中很容易会被临近的敌人发现并受到攻击，十分危险。后期可针对弓箭的Mine Sweeper能力进行升级，这样就能使用弓箭将地雷引爆。



大小噗哟齐出动

“《噗呦噗呦》系列”是方块消除类游戏中的佼佼者，除了游戏本身的规则吸引人之外，可爱的角色造型、搞笑的剧情以及让人身心愉悦的音乐都是其受到欢迎的原因，在闲暇之余和朋友一起对战实在是不错的选择。

PUZ	噗哟噗哟7 ぷよぷよ7			
SEGA	2009年11月26日	日版	1～4人	
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		

文 伊娃

玩法介绍

同其他方块游戏一样，噗哟系统的核心就是“消除”。本作的玩法与系列前作都大致相同，当4个或4个以上的同色噗哟连接在一起时即可消除，不同的是，在大噗哟模式中只需3个或3个以上就可以消除。噗哟组合的形状可以是条状，也可以是块状，可以是横向或竖向的相连，也可以是折角式的，注意如果是斜向则无法进行消除。当一组噗哟消除后，周边的其他噗哟即会相应下落，如果这些下落的噗哟能够再次形成4个或3个以上相连，就会发生连锁消除。

连锁消除是游戏取胜的关键，如果一味进行很简单的同色消除则实际意义不大，这样只会给对手创造绝佳机会将自己秒杀，因此在游戏过程中切记要将噗哟叠加排列，等到时机成熟时再给对手一个大反击。

干扰及相杀系统

不管是单次消除还是连锁消除，都会给予对方干扰噗哟（即灰白色噗哟），连锁的次数越多，给予的干扰噗哟就会越多。干扰噗哟可通过消除其周围噗哟的方式来解除，如果玩家一直无法进行消除，当噗哟累积到达主区域顶端的红叉处时，就会判输。

相杀是该系列游戏中最关键的一点。干扰噗哟形成后，这些噗哟并不会直接落下，而是会在玩家的下一次堆叠后落下，如果玩家能在这次堆叠中也造成消除，那么就会与对方给予的干扰噗哟进行相杀，从而减少干扰噗哟的数量。如果形成了连锁消除，则有可能完全排除对方的干扰噗哟并返还给对手。



大变身系统

本作在原有规则的基础上还新追加了“大变身”系统，玩家每完成一次相杀都可以得到一定的Fever能量（自身的连击是无法得到Fever能量的），当主区域右侧的Fever能量槽积满时就会进入变身状态的狂热模式。此时角色的人物形态会发生改变，而且整个主区域的所有噗哟会被清空，随后进入狂热模式。该模式下整个区域的噗哟会根据玩家一开始选择的大噗哟模式或者小噗哟模式来进行。大变身状态是逆转局势、打败对手的最佳时机。

如果是大噗哟模式，则是通过玩家的自行堆叠而累积形成连锁，从而给予对方干扰噗哟。另外，该模式下的连锁规则也进行了更改，只要在一定时间内连续消除噗哟就可以算作连锁，如果对普通规则下造成连锁感到头疼的话，这个模式会带给你不少的便利。

如果是小噗哟模式，屏幕上会自动掉落一堆已经排好的噗哟阵，玩家只需动脑筋利用“连锁之种”消除其中一组噗哟，就能使该噗哟阵完成强大而华丽的连锁消除，从而给予对手重创。推荐擅长在普通规则下形成连锁的玩家选择这个模式，一定会让对手毫无还手之力。



学校模式

本作中最为体贴的就是设置了单人模式下的学校模式，该模式演变自前作中的“教学模式”并进行了大幅强化，为玩家提供了一条通向达人之路的捷径。该模式提供了“入门”教学，主要指导玩家如何进行连锁消除，玩家将会查看到详细的游戏基本规则、各模式特征以及对战中的基本技巧。按照掌握难易度分为“阶梯连锁”、“夹层连锁”和“折返连锁”三种，就算对日语不熟悉其实也没多大关系，只要一步步观看实际操作的演示过程基本就能理解了。

除此之外，该模式还贴心设置了“实践”及“练习”环节。“实践”是通过各种堆叠方式实践性地让玩家进行连锁操作，屏幕上会有各颜色噗哟的摆放提示，末了系统会提出5个“毕业测试”的题目来考验玩家的掌握度，能否顺利毕业就看玩家认真学习与否了！最后进入“练习”环节，也就是对连锁的模拟练习，玩家不仅要考虑如何通过堆叠而形成连锁，而且还要根据系统指定的连锁次数来一步步达成练习目标，通过连线还可以与好友分享自己的“练习笔记”总成绩哦。



丰富的单机模式

别以为《噗哟噗哟》的规则非常简单，其实从初代开始到现在，一直都有出现许多新的玩法与尝试，本作中不仅加入了全新的变身要素，而且还完整收录了系列旧作的经典老玩法，包含了《噗哟噗哟》、《噗哟噗哟 狂热版》、《解谜噗哟噗哟》等作，新手和老玩家都能从中获得极大的乐趣。





狂热模式

该模式一开始，玩家无需积攒Fever能量槽，系统便会自动进入狂热状态，并有三种不同等级可选，等级越高，造成连锁的难度也就越高。进入狂热状态后，会出现60秒的读秒倒计时，并且主区域内并不都是完全排好的噗哟阵，基本都需要玩家稍微动点脑筋先将噗哟阵完善，才可以利用这些噗哟阵完成高强度的连锁，这时是秒杀对手的最好时机，读秒结束时狂热状态解除。

该模式其实就是锻炼玩家的相杀技巧，目地是利用狂热状态的强大攻击一次性终结对手。与其使用零星的干扰噗哟对对手造成小伤害，还不如耐心点完成相杀，进入狂热模式后逆转战场。



大噗哟和小噗哟

大噗哟猛攻模式和小噗哟狂热模式都是本作的新加内容，在这两个模式中，玩家无需积攒Fever槽便可直接进入变身状态的大、小噗哟模式。大噗哟体型较大，一行只摆放得下3个，比较特殊，因此在堆叠过程中只需3个或3个以上连接即可消除；而小噗哟的体型非常小，一行能摆放得下10个，可以更加容易地实现高连击的连锁消除。



▲体型如此之大，不仅不易造成连锁消除，且很容易就会堆叠至区域顶端。

死战到底

死战到底噗哟噗哟模式其实就是无限游戏的生存模式，游戏一开始玩家可选择三种等级进行游戏，不论选择哪种等级，玩家在造成一定次数的连锁消除后都会相应升级。选择的等级越高，游戏的难度就越高，且升级的进度就会越慢，是老手玩家挑战极限的好地方。

解谜噗哟

该模式下的双方并不会形成直接对抗，而是通过完成系统给出的任务来判定胜负，最先完成所有任务的则获胜。任务的种类很多，比如通过设计噗哟阵使得一次性形成3次连锁消除或一次性消除9个噗哟等。游戏一开始系统也会给出60秒的倒计时，每完成一个任务，系统便会奖励一定的时间。





对战模式

玩家可选择大变身（だいへんしん）、噗哟噗哟通（ぷよぷよ通）、噗哟噗哟狂热（ぷよぷよフィーバー）、噗哟噗哟（ぷよぷよ）这4种规则与对手进行对战。变身模式和狂热模式以上都已经介绍。噗哟噗哟是最传统的游戏模式，该规则下的对战不存在相杀系统，双方造成的消除都会直接给予对手干扰噗哟，因此思考的速度是取胜的关键；噗哟噗哟通模式在噗哟噗哟模式的基础上引入了相杀系统，同时还可以看到接下来两步新的后续噗哟。



▶对战模式中每打败一个对手便会有新的对手出现，直到我方判输。

开启隐藏要素

在游戏的“Press Start Button”画面时，同时按住L键和R键不放，然后按照顺序输入上→下→右→左→△→×→□→○，听到效果音后表示秘技成功，进入游戏后就会看到所有的隐藏角色都已开启。







文 阿鲁

らき☆すた NET iDOL MEISTER ネットアイドル・マイスター

作为《幸运星》死忠（自称），自然是要想方设法来美化这款游戏，让更多的玩家来接触它，不过我这个小小的愿望要实现起来实在是太难了。虽然很不愿意，但还是要说，如果你只是单纯喜欢《幸运星》的动画或漫画、或者只是觉得这款游戏冠以“偶像大师”的名称且比较可爱而选择了玩本作，却对日本宅文化、日本动漫、《幸运星》、日语没有足够的了解，那么劝你趁早放弃，因为你无法从本作中找到乐趣所在，游戏里的“专业”题目就算是有资格考取宅男证书的人都不一定能回答得上来，不过其中也包含了对不少新番动画的恶搞，相信喜欢《幸运星》的朋友和阿宅们会乐在其中的。

SLG

幸运星 网络偶像大师

らき☆すた ネットアイドル・マイスター

角川书店	2009年12月23日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	



游戏简介

这不是一款单纯的FANS向游戏，这是一款专业性极强的纯FANS向游戏，这是一款一般人不知所云但真饭会投入大量时间在里面的游戏，这是一款不看上十遍《幸运星》就不能理解其深意的游戏……在游戏中，玩家要扮演一名经理，以培养网络声优偶像而展开进程，整个游戏都是围绕着问答这一环节来进行的，问答题目非常丰富，不过几乎所有题目都与ACG沾边，甚至有些边缘题目连专业宅男都会看傻眼。

游戏中充满了恶搞要素，不管是问答、换装、地点的名称还是PV的剧情，甚至连通关动画都充满了恶搞精神，而被恶搞的动漫包罗万象，从早期的《桃太郎》、《怪医秦博士》、《机器猫》，到近期的《天元突破》、《天才麻将少女SAKI》、《天降之物》等，在游戏中都能找到这些动漫的影子，游戏很好地继承了动画版的恶搞精神，而沉迷于本作的人相信也都在为自己的宅知识还不够丰富而自惭形秽吧。



偶像等级与偶像试炼



通过玩各种迷你游戏以及知识问答，可以累积偶像的经验值，当经验槽升满之后就会提升偶像等级，每提升10级偶像的称号还会发生变化。偶像等级和称号的档次越高，在完成迷你游戏或知识问答后能获得的AP与人气数量也就越多，因此在游戏中我们必须反复玩那几个不算多的迷你游戏来提升自己的偶像等级和称号，否则永远无法达到完美结局所要求的人气数。

在初期地图的Animate里完成问答并获得优胜后偶像的称号会立即提升一级，并且偶像的同步率归零，在前期没有大量AP的情况下可以通过这个方法来降低同步率避免粉丝发生暴动。不过每个阶段的偶像试炼需要人气达到某个数值后才能进行挑战，提升偶像等级之余也不要忘了把自己的人气给提升起来。



AP与人气

AP（Animate Points）在游戏中的作用相当于金钱，可以通过玩某些迷你游戏快速累积，AP可以用来购买各种道具、抽奖以及开启新的迷你游戏，其中アキバ的Animate里的物品所需AP数量动辄上百万，因此想要收集全物品可得花费不少时间在赚钱上。人气主要体现在粉丝人数（ファン人数）上，通过玩迷你游戏或者知识问答都可以增加人气，特别是知识问答，如果拿到第一名可是能增加不少粉丝的。在问答之前会让玩家选择让偶像穿什么样的衣服参加比赛，能力图上的五星代表当前宅男们的口味，如果穿上符合宅男口味的服装并取得优胜后还会增加不少额外的人气。偶像等级和称号越高，问答的等级越高，可以获得的人气数就越多，游戏后期一场问答的优胜赚取数十亿的人气都是有可能的。



同步率

名为同步率（シンクロ率），其实就是宅男们的狂热度。我们要培养的角色每天在完成活动后都会不同程度地增加粉丝的狂热度，其增长程度和参与的活动有关。当狂热度累积到200%以上时，系统就会发出狂热度过高的警报，当狂热度超过300%时就有发生暴动的几率了，累积到400%时必定发生暴动。发生暴动后可以通过完成一个迷你游戏来逃离狂热粉丝们的追逐，不过这个游戏的难度非常高，一般情况是很难逃脱魔爪的，一旦被抓住就立即游戏结束，因此在游戏时一定要控制同步率的增长。

控制同步率增长的方法有很多，每天开始前的特殊事件、完成偶像试炼等都可以降低同步率，不过最主要的方法还是靠播放PV。在アキバ的animate可以购买台本，每个台本的售价为10000AP，每个角色都有25个台本。之后在公园选择演出，此时不但可以看到搞笑的短剧，还可以降低150%的同步率。当然也可以在驮果子屋靠抽奖来获得台本，不过能不能抽中就要看你的运气了。需要注意的是一个台本只有在第一次演出时才会降低同步率，如果重复播放同步率反而会升高。

在ブクロ的公园可以花钱雇佣保镖（ガーディアン），这样在粉丝发生暴动时保镖就有一定几率压制暴动，同步率下方的ガーディアン槽蓄积得越多，保镖出现压制暴动的几率就越高，但是不会100%进行压制，因此还是要靠上面的方法来降低同步率。



连锁活动

有时候在迷你游戏或问答的地点会有同伴在场，此时完成这个地点的活动后就有一次额外的活动机会，这个活动的内容由系统随机抽选，内容为已出现的迷你游戏或演出PV。在连锁活动的机会里完成迷你游戏后同步率不会增长，如果是在连锁活动里演出PV则可以降低50%的同步率，不过演出的PV不会变成灰色，相当于免费降低同步率的机会。连锁活动对偶像的培养有很大的好处，因此在选择活动地点时应尽量选择有同伴的地方。





奖励

通过玩迷你游戏不但涉及到增加偶像的经验、人气和AP，还涉及到新服装、新台本以及新BGM的获得。在每个地点主要涉及增加偶像人气和AP的迷你游戏里会出现各种额外的奖励，其中最重要的就是新服装。台本在后期有钱的情况下可以直接购买，BGM也只是收集要素可以通过抽奖来慢慢累积，虽然以上所有物品都可以通过抽奖来获得，不过能否抽中就是一个很大的问题，后期一万AP一次和一百万AP一次的抽奖负担又太大，因此通过完成迷你游戏来获得服装是最划算的，不过想要获得奖励就必须在迷你游戏时达到一定的分数后才行。






迷你游戏

在游戏中，玩家可以分别在秋叶原（アキバ）、池袋（ブクロ）以及网络（ネット）这三个地方活动，每完成一次偶像试炼就会开启一个新地点，如果在アキバ购买了对应的道具后则可以一开始就能直接前往这三个地方。每个地方都存在两个迷你游戏，其中一个主要提升偶像等级，完成后同步率增长速度比较慢；而另外一个则主要增加AP和人气，完成后同步率增长速度非常快。当然还有一个迷你游戏是在粉丝暴动后才能收集到的，下面为大家介绍一下流程中各个迷你游戏的具体玩法。

ダンスレッスン

地点 ネット→绝对铠领域

玩法 跟着左边的白石师傅学样，每打倒一个白石等级就会提升，同时连续出现的按键数量增加一个，一旦学样不成功就会结束游戏。这个游戏对经验值的增幅较大，游戏之后同步率的增长缓慢。



ブログ炎上

地点 ネット→真剣ア课ブログ

玩法 根据显示来搓招，由于PSP的十字键用起来不方便，因此可以用滑杆来代替，相信玩过格斗游戏的玩家可以轻松看出这些招式的由来，很多时候需要成功完成2次或3次才能完成招式，在规定时间里完成的招式越多游戏结束后获得的人气就越高。这个游戏对人气的增幅很大，游戏之后同步率增长较快，自己在右侧排名为NO.1时可获得奖励。

ボイストレーニング

地点 アキバ→ネカフェ

玩法 屏幕下方从右往左匀速出现对应的按键，系统会根据玩家按下按键的时间来给出判定。每按对10个按键后等级和按键移动速度提升，按错或按键移动到最左边时则结束游戏，游戏结束后会根据评价增加偶像的各项能力，其中经验值的增幅很大，游戏之后同步率增长缓慢。

グラビア撮影

地点 ブクロ→カラオケ

玩法 根据相机上的提示迅速按下对应的按键，同样每按对10个按键后等级提升，一定等级后按键的所在位置会被打乱，按错或一定时间不按则游戏结束。这个游戏对经验值的增幅较大，游戏之后同步率的增长较快。

ファン暴走

玩法 当同步率过高时就会发生粉丝暴动，此时只有两个选择，要么直接GAME OVER，要么完成这个游戏。不过这个游戏的难度非常高，玩家要穿过重重障碍来摆脱身后大群粉丝的尾随。×为加速，碰到路上的障碍物后快速连按○可以恢复奔跑状态，不过碰到障碍物或离后面的粉丝太近时，粉丝们的狂热度会增加，增加到100%时粉丝群会如潮水般向前推进一段距离。路上的障碍物种类很多，既有不动的也有会主动靠近的，躲避起来相当困难。而且在最后关头，有上下两条路供玩家选择，如果不小心选择到了下方有痛车的那条路结果还是GAME OVER，不过一旦完成这个游戏后同步率直接归零。

お神与わっしょい

地点 アキバ→神社

玩法 游戏开始后就会有对话框出现在角色的左边或者右边，这时需要按下十字键的上方向或者“△”来对应左边或右边的对话框，之后对话框会不断出现，根据节奏不断来按键就可以了。不过按键的时机也要注意，并不是对话框出现后马上就按，而是要等到起伏达到最低点时再按，这样下方的萌力槽就会不断增长，到达满值后会出现特写画面，此时需要不断点击左右对应的键来大量增长人气。这样一来就可以在这个游戏中获得高分了。这个游戏对人气和AP的增幅较大，游戏之后同步率增长较快，将萌力槽蓄满一次并且分数达到100万以上时可获得奖励。

握手会

地点 ブクロ→ブクロヒルズ

玩法 游戏开始后，崇拜偶像的粉丝们会陆续登场，玩家需要控制偶像在柜台前进行握手、签名和贩卖物品，只要在有粉丝的柜台前按下○就能完成操作。不过随着粉丝数量的不断增多，我们的偶像就需要在三个柜台前不断移动，其中蓝头发的粉丝需要按两次○才能完成操作，红头发的粉丝移动速度很快，粉丝在柜台前等久了会生气，一秒左右不理会在柜台前的粉丝就会结束游戏。这个游戏对人气和AP的增幅较大，游戏之后同步率增长非常快，分数达到5000以上时可获得奖励。






游戏进程



游戏的基本流程就是通过各种活动累积人气和AP，消耗AP购买台本和其他物品，拍摄PV降低粉丝的狂热度，完成偶像试炼开启新场景，直到完成全部三个阶段的偶像试炼后就算是通关了。不过偶像试炼里充满了各种类型的问题，玩家需要先在其他地方完成各种类型的问答，通过背题提高自身的修养后才能顺利完成这个试炼。刚开始，场景中有许多不能去的地方，只要在问答比赛中成功取得第一的成绩就可以开启下一个问答地点，等到后期AP足够多的时候可以在商店里购买这个问答地点的相关道具，之后这个地点就会永久开启。在前两个阶段的试炼中没有获得第一名则直接游戏结束，之后就需要从头开始培养偶像。虽然游戏结束后AP和道具会保留，不过好不容易累积起来的人气和偶像等级却会归零，这样一来就给这款游戏增加了不少难度，不想重新培养偶像的朋友可以在试炼失败之后直接退出游戏，这样就可以无视系统的自动记录了。

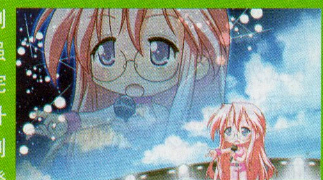





关于通关

只要坚持到了最终试炼就基本算是通关了，而通关也分为三种不同的结局，三种结局的达成方法如下：

结局	达成方法
偶像结局	最终试炼没有取得优胜或人气小于2亿
网络偶像结局	最终试炼取得优胜且人气大于2亿小于50亿
偶像大师结局	最终试炼中取得优胜、人气大于50亿且为顶级偶像称号



开启其他角色通常都需要达到网络偶像结局或者偶像大师结局，虽然看起来累积50亿人气是件不可能完成的任务，其实只要将偶像等级提升到最高之后，完成几场问答就能达到要求了。如果只是为了达成全人物登场，那么直需要完成每个角色的偶像大师结局即可，不过每个角色的不同结局都涉及到CG图片以及最后三个台本的收集，要求完美的玩家就老老实实地每个人通三遍吧（果然宅男都和三脱离不了关系啊）。

CREATURE DEFENSE

文 阿鲁

本作源自iPhone上一款非常不错的塔防类游戏，这次的PSP版并不是单纯的iPhone移植版，不但对部分卡片的能力进行了修正，更是增加了不少卡片和关卡，增加的第一个EXTRA关卡算是给了玩家挑战极限的一个跳板。本作中卡片的插画十分精美，五大系卡片的数量都有所增加并且还增加了3张《审判之眼》里的卡片，这也让每个关卡可以有更多的卡片组合来挑战的余地。不管你是否玩过原作，这次的PSP版都是喜爱塔防类玩家所不能错过的佳作。

SLG

元素怪兽TD
Creature Defense TD

Hudson	2008年4月24日	美版	1人
7.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

操作简介

十字键/滑杆	移动
×	确定/选择卡片
○	取消
△	升级或消除已建造的单位
□	放大或缩小地图
L	减低游戏的进行速度
R	加快游戏的进行速度
START	菜单
SELECT	开启或关闭已建筑单位的对应属性、等级以及属性相克表






卡片解读

1	卡片角色图
2	卡片名称
3	该卡片可以提升的最高等级（黄色部分代表获得SP技能的等级），每一级的成长都不同
4	卡片的属性
5	消耗的玛娜
6	移动速度（只对近身攻击的卡片角色有影响）
7	攻击力
8	攻击速度
9	攻击范围
10	有“Can attack flying units”这一项的才能攻击到空中的单位
11	攻击类型，“Physical attack”代表物理攻击；“Magical attack”代表魔法攻击
12	此卡片的SP技能，在游戏后期需要利用到各种SP技能的加成才能顺利过关

惟一的目的——防守



游戏一共有五大关卡，其中每个关卡分为三个阶段、两个EXTRA关和一个时间挑战模式，游戏的惟一目的就是尽可能阻止入侵的敌人进入城堡。想要收集全卡片就需要完成每个关卡除时间挑战模式外的所有模式，也就是说至少要成功防守城堡不被入侵25次。实际玩过游戏后就会发现这可不是个轻松的任务，每个关卡的第一阶段需要防守住敌人的50波攻击，第二阶段为75波，第三阶段为100波，而城堡的耐久度只有20（EXTRA 1关卡里耐久度为10，EXTRA 2关卡里耐久度为1）。敌人入侵城堡后会根据怪物的实力扣除1～3点不等的耐久度，而玩家只能在所有卡片中挑选其中五张作为可使用卡片来阻止敌人的前进，如何合理搭配卡片就是本作的最大魅力了。

卡片种类





卡片一共分为火、水、木、光、暗五大类，一开始我们能用的卡片数量不多，每次过关后商店都会出现新的卡片供玩家购买，完成所有关卡的三个阶段后就可以买到所有种类卡片的前十张以及最后一页三张《审判之眼》的相关卡片，每个种类卡片的第十一张和第十二张卡片需要分别完成五大关卡的EXTRA 1和EXTRA 2后才会在商店里出现，最后这两张卡大部分能力都十分变态，不过造价也是高得离谱就是了。

火系卡片	对木系敌人有攻击加成，对水系敌人攻击弱化，能力加成多为攻击力
水系卡片	对火系敌人有攻击加成，对木系敌人攻击弱化，能力加成多为攻击范围
木系卡片	对水系敌人有攻击加成，对火系敌人攻击弱化，能力加成多为减速
光系卡片	对暗系敌人有攻击加成，对光系敌人攻击弱化，能力加成多为攻击速度和移动速度
暗系卡片	对光系敌人有攻击加成，对暗系敌人攻击弱化，能力加成多为固定伤害

如何游戏

选择好要挑战的关卡后便可以挑选对付此关卡所需的卡片组了，按下△键后可以自由搭配各种卡片。每关在游戏初期都有少量的玛娜供玩家召唤防守部队，每消灭一个敌人都可以获得1～10点不等的玛娜作为奖励，完成每波敌人的防守后还会根据战斗情况给予额外的玛娜作为奖励。每一波敌人进攻前系统都会给出敌人的详细资料，游戏中属性相克所造成的伤害加成是非常高的，玩家可以根据属性相克原理来提前做好防守的准备。有足够的玛娜后就可以召唤卡片角色或为已召唤的角色升级，每个卡片角色都有着不同的体积，体积越大的角色相对来说实力会越强，不过占地面积也会越大，当然游戏中也存在那种体积又小能力又十分强大的卡片。许多玩家可能在初期不熟悉地图的情况下会因为找不到可放置角色的地方而烦恼，其实只需要在游戏时按START键打开系统菜单，然后选择Guide选项，这时可放置的位置就能很清晰地显示出来。

SP技能相关



刚开始第一轮游戏时，大家可以通过数量和等级来阻止敌人的进攻，不过当流程进行到第二轮中后期时，这种靠数量和不断升级的做法就失去了效果，因为你的玛娜是远远不够升级所需的，这时就需要利用到卡片角色的SP技能才能顺利完成关卡。

每种属性的卡片都有其对应的SP技能，其中大部分是增加该角色攻击范围内所有同伴的基础能力，并且这些增加的能力是可以叠加的，其中增加攻击力、增加攻击速度以及减速的SP技能是最有用的。大部分SP技能可以从图标很直观地看出其加成或减益的能力和数值，其中需要特别解释的是五大系卡片的第三张以及暗属性卡片的能力。五大系第三张卡片的SP技能是将攻击范围内的敌人强制变成与该卡片角色相同的属性，也就是说可以让与主力部队属性相克的卡片角色将强力敌人的属性强制改变，这样就能让剿灭敌人变得更加容易，不过后期关卡的BOSS级敌人几乎都免疫属性相克，因此这张卡片的用途仅在前期；暗属性卡片角色大部分能力是自爆，看到“Deals XXX damage to all enemies when leveling up”字样就代表升级后可以给全屏的敌人造成XXX的伤害，这类技能可以说是游戏后期必备的，最后一轮的关卡以及EXTRA关卡里敌人的强度是相当高的，成堆出现的时候很容易出现漏网之鱼，这时只要给有此SP技能的单位升上几级就可以免除后顾之忧，五大系最后一张卡片的SP技能都是自爆，并且升级时可以造成高达几千的伤害，轻松秒杀杂兵。

推荐卡片



前期 前期五大系卡片的1～4张卡片里，木系第4张卡片半人马非常好用，由于前期的对空单位不多，并且半人马的成长在前期是对空单位里最高的，所以这张卡片在第一轮游戏时用处很大。其次就是所有系的第3张卡片，由于前期的敌人很少有免疫属性相克的，因此可以强制变换敌人的属性，这样就可以有针对性地布置防守部队进行剿灭行动了。

中期 在第5～8张卡片里，要推荐的卡片有火系的第6张卡片哥布林射手、水系第7张卡片水栖马、木系第8张卡片蜘蛛和光系第8张卡片黄金鲸鱼。哥布林射手的攻击范围的成长相当夸张，并且拥有占地小价格低的优势，因此在游戏中前期可以大规模召唤来增加其整体实力，不过攻击力比较低；水栖马的SP技能是增加攻击范围，不过遗憾的是体积较大，可放置在主力攻击团队的后面起辅助作用；蜘蛛则是中后期必备的卡片，由于敌人实力的变强以及出现数量的增加，光靠普通的防守部队已经很难消灭掉所有来犯的敌人，因此就需要用到蜘蛛的减速技能，在正常流程的三个阶段，包括BOSS在内的大部分敌人都可以被减速，而且减速持续的时间还不算短，因此沿路放置几只会减速的蜘蛛会对战斗起到很大的帮助；黄金鲸鱼的攻击属于范围性攻击，这个是没有在卡片上直接标示出来的，只有在实战中使用过才会发现，利用蜘蛛在前方减速，黄金鲸鱼则在后方攻击重叠在一起的敌人，这两张卡片配合可以大大提高防守的强度。

后期 在第9～12张卡片中，推荐的卡片是木系第9张卡片森林守护神、光系第9张卡片圣天使特蕾莎以及五大系最后一张卡片。森林守护神不但成长率有所提升，而且体积比蜘蛛小，因此它的用途就是取代蜘蛛；圣天使特蕾莎有着体积小、消费低的优势，再加上攻击速度加成以及较高的攻击范围成长率，是后期关卡必备的一张卡片，召唤上一堆圣天使并将她们通通升到3级以上后你就会发现圣天使们开始用肉眼无法看清的速度向来犯的敌人发射光球，如果再配上一些高攻击力甚至是带范围攻击效果的卡片，那效果谁用谁知道；五大系的最后两张卡片成长率很高，和之前提到的圣天使特蕾莎配合使用可以轻松横扫前三阶段的所有敌人，并且五大系最后一张卡片的SP技能十分强悍，动辄几千的全屏伤害可不是一般杂兵能承受得起的，不过玛娜的消耗也是大得惊人，想不想用就看个人的喜好了。

关卡解析

※图上红点处表示建议放置卡片处。



第一关

这一关弯道比较多且幅度很大，敌人从右往左行进，可以将能力比较强的卡片放在弯道中央的位置，这样一来就可以攻击到两旁道路的敌人，不管是在前期还是后期，这种可以攻击到多路段的机会都尽量不要放过。本关以火属性敌人为主，因此可以用水属性卡片来进行克制。虽然水系卡片对其有攻击加成，不过水系卡片普遍攻击力偏低，后两轮的本关敌人强度大增，并且最后的BOSS血量又比较多，因此还是应该考虑使用木系+光系为主水系为辅的组合来对付。

EXTRA关卡初期玛娜数量非常少，并且成功防守住每波敌人的奖励只有1玛娜，因此必须配备火、水两系的前两张卡片用来对付前期的几波敌人，史莱姆和防御塔自然是尽量放在可以攻击到道路两侧的位置（防御塔主要用来对付空中单位）。由于本关的特殊规则所限，必须浪费四个位置给4张垃圾卡片，因此第五张卡片自然是推荐光系的圣天使特蕾莎。有了足够的玛娜后就要立即在能攻击到两旁道路的地方召唤圣天使特蕾莎并且尽快开启她们的SP技能，接着就可以把史莱姆都销毁了，防御塔由于能对空可以暂时留着。在召唤6～8只3级圣天使后就可以开始存钱给圣天使升级了。



第二关

这一关的弯道幅度比上一关小得多，因此只有在中央一段不算大的范围里放置卡片才能够攻击到道路两侧。本关以水系敌人为主，因此木系卡片就可以在这一关发挥强大的作用，并且木系卡片的减速本身对战局也十分有利，利用木系+光系可以比较轻松完成所有阶段的战斗。

本关的EXTRA关卡十分爽快，一开始就有大量的玛娜供玩家挥霍，在建造防守部队时，主力攻击成员自然是放置在中央可以攻击到上下两条道路的地方，减速单位可以考虑在四周各放置一个，将全部单位都升级至开启SP技能后就把剩下的玛娜全部用来投资圣天使。本关每一波敌人不但数量多，并且完成每一波敌人的防守后获得的额外奖励也不少，因此基本不愁没玛娜召唤、升级卡片，玩家只需要在中央主力攻击部队的配置上花心思就行了，这也算是所有EXTRA关卡中最简单的一个了。



第三关

这一关有分支路，鉴于有一部分敌人会走外圈，因此可以将攻击主力集中在路口前或路口后两个地方，有多余的玛娜时也可以在分支路的中间放置一些部队沿途削减外圈敌人的体力。本关以木系敌人为主，前期火系+水系，后期木系+光系可以轻松对付流程中三个阶段的战斗。

本关的EXTRA关卡难点就在于几乎所有的敌人都会以重叠的姿态出现，一波攻击看似只有两三个敌人，实际上总数却有二三十个，特别是在最后几波还会有数只BOSS级的大块头合在一起向前冲的情况，可以说是全关卡中最难的，因此对付这关的EXTRA关卡必须要先获得任意系的最后一张卡片后才能挑战。五大系最后一张卡片均为范围攻击，并且升级时的SP技能可对全屏造成很高的伤害，再配合圣天使的攻击速度加成才有可能挡住所有敌人的入侵。木系卡片中有带减速效果且攻击范围为群体攻击的卡片，虽然攻击方式为群体，但是减速效果却只能在其中一个目标身上发挥，所以还是老老实实地布置防守阵型吧。



第四关

这一关的重点防守区域是中间那一小段两条道路的合流路段，等有多余的玛娜后可以考虑在左右两侧的入口处组建一支小型部队来削减敌人的体力，不过两侧的部队不宜投入过多的资源，毕竟那一小段合流地段才是我们要针对的重点区域。

这一关的EXTRA关卡同样很有难度，由于初期提供的玛娜比较少，因此需要浪费两张卡片位置来放置低级卡片，完成每波防守后奖励的玛娜数量比较多，因此一定要尽量不放过每一个来犯的敌人。在进行到35波左右就会出现一批行动比较迅速的BOSS，这十来波BOSS都吃减速，因此必须在它们到来之前布置好一批带减速效果的防御网，减速单位数量可以稍微多一点，距离可以稍微拉开点，不然当成批的BOSS出现时必定产生漏网之鱼，配合圣天使和带群体攻击属性的卡片就可以比较有效地歼灭敌人。在这十来批BOSS RUSH之后就可以将减速单位全部销毁掉了，之后的敌人几乎都有减速免疫的效果，玩家要做的就是不断扩充以及升级主力攻击部队了。



第五关

由于不规则的地形导致每片可供召唤卡片的地方都不宽敞，如此一来就很难组合出一批强大的混合部队，因此本关对卡片的配置要求非常高，可以考虑用水系卡片加攻击范围的SP技能来尽量弥补部队比较分散的劣势，右下方两条路的合流点是重点防守区域。

本关的EXTRA关卡难度相当高，由于每一片可建造的区域都不大，因此在召唤每一张卡片时都需要仔细斟酌。木系卡片可以完全放弃了，因为本关出现的BOSS几乎全部免疫减速效果，除了前期必须用到的两张初级卡片外，剩下三张卡片推荐使用水系第7张卡片水栖马、光系第9张卡片圣天使特蕾莎以及暗系的最后一张卡片毁灭女王。水栖马虽然占地面积不算小，不过它提供的攻击范围加成对整个队伍是相当有帮助的，再加上圣天使的攻击速度加成，一般的杂兵是不可能穿过那密集的弹幕的。毁灭女王的范围攻击很广，再加上升级时可造成全屏8000点的伤害，用来对付BOSS再适合不过了。不过需要注意的是本关存在不少有SP技能免疫能力的敌人（图标模样为SP字样旁加上一把叉）。虽然有强力的女王，不过她的占地面积和造价都相当变态，因此还是需要将大量的玛娜投资给圣天使。



文 骚扰天皇·SK

本作为From Software的"名作掌机化"系列作品之一，是2004年1月在PS2平台发售的《风云新撰组》的同名移植版。游戏的历史还原度很高，忠实地再现了池田屋事变、萨长同盟等著名事件。玩家在游戏中将化身为一名武士，为了自己的理念挥剑战斗。和堪称是日本最强剑士集团的"新撰组"一起演绎一场风起云涌的浪漫传奇。

風雲 新撰組 幕末伝 Portable

壬生狼再临，体验历史！幕末时代剑士风云传

ACT

风云新撰组 幕末传 携带版		
风云新撰组 幕末传 ポータブル		
From Software	2009年12月10日	日版	1人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

基本系统说明

游戏操作

按键	菜单画面	任务中
←、→	移动光标	拔刀、收刀
↑、↓	移动光标	调整阵型
□	无效果	冲撞
×	取消	防御、收刀状态下对话
○	确定	攻击
△	无效果	下达指令
L	无效果	切换锁定目标
R	无效果	改变剑术
Select	试验招数	无效果
Start	观赏招数	无效果

菜单说明



任务	查询可以接受的任务。
剑术编辑	编辑剑术、拔刀术等战斗技巧的地方
状态	查看角色状态，更换道具
资料阅览	可以随时查看已经取得的人物、事件资料
休养	恢复体力
机能	进行存档、读档和环境设定

体力的回复

在枪林弹雨的战场上，冲在最前线的玩家受伤是在所难免。注意角色在任务中无法恢复体力，而即便成功完成任务后体力也能恢复10点，因此想要快速回复体力就只能使用"休养"指令前往"温柔乡"调养身体。一旦使用"休养"指令，游戏中将会自动过去一天。需要注意的是平时一天最多只能回复200体力，而最终章可以一次性回复所有体力。



角色数值

体力	影响角色HP最大值
腕力	影响角色攻击力和拼刀、防御成功率
俊敏	影响角色的移动速度和攻击速度
名声	影响队友的加入和一些事件的触发

移动

角色在任务中的移动速度与俊敏这项数值有直接关系，该数值越高则主角的移动速度越快。平时角色都处于跑步状态，但如果周围有敌人出现就会自动转为步行的警戒状态（大约距离敌人5步），需要注意的是此时收刀和持刀的走路速度完全一样。

拔刀术&拼刀

在收刀状态中按○键就能使出拔刀术，拔刀术可以在剑术界面中进行编辑。拔刀术不同于正常的剑术，其拥有速度快、威力大的特点，是游戏后期对付远程部队的主要手段。特别是"他流"的最后两招，其威力甚至可以打掉BOSS一半的HP。另外，如果在敌人未发现的情况下在背后或侧面使用拔刀术攻击，攻击力将有小幅度加成。

当两人所用剑招段数相同时会出现拼刀的情况，此时屏幕下方会出现力量条，按×键可以增加力量条的进展。当任何一方大于50%将结束拼刀，失败的一方将被踢开并进入大约3秒的硬直时间。注意腕力越高对拼刀也越有利。

战斗画面说明



①角色体力，降到0时游戏结束
②阵型，具体效果下文有详细说明
③角色目前使用的剑术
④当前任务中角色斩杀人数
⑤敌人情报
⑥地图，绿色的点为主角所在地区，有BOSS的任务中，BOSS以紫色的点在地图上表示

铳术与枪术

和剑术不同，在游戏中期开始主角将会习得铳术与枪术。只要装备相应的武器即可使用，相比攻击缓慢的枪术，拥有大威力的铳术可谓集实用和观赏性为一身，但缺点在于这两种战术的习得非常困难，都要求至少砍杀相应的敌人200人以上才能习得。

剑术&剑术搭配

本作的一大魅力在于玩家可以自由地利用在流程中获得的剑法搭配出属于自己的剑术，下面先给大家介绍一下剑术的相关基础知识。

①游戏中允许玩家设置两套剑法，在战斗中按R键随时切换。
②副剑法，习得主剑法后，在剑术熟练度提升的过程中会逐渐习得副剑法，每种副剑法的效果各不相同。
③副剑法的连击数，通常连击越高代表该剑法的招式间空隙小、出招速度快但单招的威力越小，反之亦然。
④防御反击技，分为上段攻击、下段攻击、横扫攻击和突刺攻击四种，具体作用下文有详细说明。
⑤投技，和防御反击一样有四种使用方式。
⑥防御崩坏，和投技有异曲同工之妙，下文同样有详细说明。
⑦枪防术，可以防御来自后期长枪兵敌人的攻击。
⑧熟练度，随着剑法的使用，该剑法的熟练度会逐渐增加，每种剑法的最大熟练度都是99，装备技能将消耗熟练度。
⑨主剑法，编辑剑术时如果选择"入替"则为更换主剑法，选择"编辑"则是在主剑法的基础上进行技能的编辑。



随着游戏的进行玩家会获得不同流派的剑术，通过这里可以进行技能配置从而创造出只属于自己的流派。但如何搭配才能使剑术的实用性发挥极致呢，下面笔者列出几点心得供各位参考。

剑法的四种攻击方式

方式	类型	适合场面
方式一	横扫类	此类剑法大开大合，威力大、范围广，适合打群架时使用。
方式二	突刺类	此类剑法讲究距离取胜，可以在防御对手攻击后进行反击，适合在单挑中使用。
方式三	连击类	虽然一招一式不足以致命，但没有空隙的连击是该剑法的亮点，对付一些喜欢进行防御的敌人效果显著。
方式四	下段攻击类	该类剑法喜欢用下段攻击破防，并能有效攻击躺倒在地上的敌人，往往能在人多的情况下给队友制造机会。

游戏很人性化地设置有两套剑法配置方案，并允许玩家在战斗中随时切换，因此我们不妨设置一套专门用于杂兵战的剑法和一套用于单挑的BOSS战剑法。分析完剑法的类型后，就让我们看看杂兵战的剑法，本作中杂兵多如牛毛，而且他们喜欢三五成群聚在一起围殴主角。因此杂兵战的战法可以首先选用威力大、范围广的招式，防御技能以中段防御为主。而BOSS战方面，中期开始BOSS由于流派和剧情安排的不同，打法也各不相同。但剑法还是越快越好，速度快的剑法能有效压制住对手，并使得被BOSS防御反击的几率大大降低。

信赖值&道具获得

游戏中比较重要的一项数值，当和同伴的信赖值达到一定要求后就会出现新的同伴，此时只要在道场和他进行1VS1的战斗并取胜，便能和新同伴一同作战。但要注意如果在任务中同伴撤退，和该同伴的信赖值会归零。

游戏过程中能够获得大量对提升主角能力有帮助的道具，道具的获得方式有两种，一种为和队友的信赖值增加到100以上自动获得；另一种为打碎任务中的瓶瓶罐罐获得。

防御&防御反击&防御崩坏

为了将自己的所受伤害控制在最低，防御无非是最佳选择。面对如潮水般涌来的敌人，适当利用防御可以有效抑止敌人攻势，并利用敌人攻击后的硬直时间反击。要注意防御是无法抵挡来自侧面和背后攻击的，在战斗中尽量不要发生一对多的状况，以免被敌人偷袭。只要始终保持对手在三人以下威胁性都不大，如果被敌人包围，应该以退为进，尽量跑到狭窄的场景里战斗，达到分散敌人的目的。

有时面对攻势强大的敌人，如果只一味防御难免会使自身处于攻守上的劣势，这时就要用到技巧防御反击。战斗中在敌人攻击时自己使出防御，如果成功便能把对手的攻击弹开，此时对手将进入大约2秒的硬直时间，玩家可以在此时间内尽情攻击对手。防御反击共分为上段攻击、下段攻击、横扫攻击、突刺攻击四种，需要在剑术中设置好相应的技能才能生效。例如敌人使用上段攻击时，玩家只装备了防御下段攻击的技巧则无法成功防御敌人的攻击。如果玩家装备了相应的技巧，则会自动弹开对手的攻击。

BOSS战中，BOSS频繁防御并进行反击的行为想必让玩家很头疼吧？而游戏中的防御崩坏系统便是用来对付这类"龟缩派"敌人。在战斗中只要按下□键就能使出破坏防御的冲撞攻击，如果成功破坏对手的防御，对手将会进入一段硬直时间，此时可以任由玩家鱼肉了。需要注意的是，后期的部分敌人也同样会使用防御崩坏。另外和防御反击一样，防御崩坏也要事先在剑术设定中设置好相关技能才能发动。

阵型&合体战术

进入任务后按△键可以设置阵型，一共分为让队友站在自己身后看情况突击的"死番队形"；和队友一起把敌人团团围住进行围殴的"山攻阵形"；让队友站在自己前面进行防御的"龟甲阵形"；把自己的背后交给队友，面向四方防御的"八方阵形"四种。需要注意在实战中需要主角经常使用△键维持阵型，不然会发生打着打着队友就各自行动的情况。

在游戏中只要和队友保持一定距离，就有一定几率发动合体战术，此时四个阵型的图标都会闪烁，只要及时按△键就能发动合体战术，此招攻击力相当高，可以轻松打掉BOSS一半以上的HP。由于时机很难掌握，如果想要发动的话，可以采取一边防御、一边不停切换阵型的方式碰运气触发。

剧情模式说明

作为以新撰组为题材的史实游戏，剧情模式自然是主打部分，在该模式中，玩家将扮演一名新手加入这个动乱的时代，为了贯彻自己的理念而挥剑战斗。

势力选择

游戏开始时会让玩家选择阵营，可供玩家选择的阵营有以攘夷志士为代表的倒幕派、以新撰组为核心的佐幕派两大阵营。阵营的不同不仅任务和剧情有不小差异，主角可以习得的剑术也有较大区别。



如何快速培养角色

剧情模式刚开始的时候，玩家所控制的小白脸武士脆弱得如同一张薄纸。为了能在强者云集的战场上存活，如何在前期培养好角色就成了重中之重。细心的玩家应该会发现，游戏中的杂兵是会复活的，只要经过1分钟左右他们便会在原地再次出现。因此玩家只要选择一个没有头目的任务（推荐夜间巡逻、修罗场等任务）在里面疯狂杀敌，很快便能把主角的能力升满。此方法也可以用于升级剑术。

在练级过程中需要注意的几点：一是大约杀死10个敌人，主角的能力值会提升一点；二是一旦HP过低就要脱离任务，以免不幸身亡导致白忙活；三是剑术的熟练度最大为99，如果练满了就要换另一种剑术，别白白浪费经验。

剧情模式的进行方式和任务说明

游戏共分为六章，玩家执行任务或进行休养都会使游戏里的时间推进一天。当达到规定的天数后会出现一些和史实相关的剧情任务，这些任务通常以红字表示。而每章的最后会出现带有"特命"标志的任务，只要完成该任务便会强制结束该章节并进入下一章。想要收集全剑术的玩家需要注意，在本章没击破的BOSS是无法再次挑战的。任务共分为以下几种：

击破特定敌人

通常需要击败的敌人会在地图上以特殊标志显示，如果没有显示图标，一般杀几个杂兵后会触发剧情。

1VS1切磋

十分考验技术的任务，对手的AI都不低，建议等中期剑术和主角能力都达到一定程度后再来挑战。

寻找奸细

这类任务比较脑残，需要在收刀状态下和村民对话调查情报。一般答非所问的都是有问题的家伙。

修罗场

没有特定目标，敌人会源源不断地从四面八方涌出围殴主角，尽情大开杀戒吧。

注：在任务中往往会遇到一些NPC，千万注意在乱战中不要误伤他们，如果不小心误杀，在画面左上角会出现"法度1"的标志，如果累计到3人，任务会强制失败。

文 盲先知

敌舰、击沉！

WARSHIP GUNNER 2 PORTABLE

“《战舰炮手》系列”是一个以海战为内容的模拟类游戏，本作原本是一款PS2游戏，光荣为其添加了多人游戏模式后移植到了PSP平台。在游戏中，玩家作为一艘战舰的总指挥官，要用各种武器来武装自己的战舰，并指挥自己的战舰参与到各式各样的战斗中去。和其他海战类游戏不同，“《战舰炮手》系列”强调的并非完全模拟现实的真实感，而是“一舰当千”的爽快感，不怪乎有玩家称其为海战版的《无双》。下面就让我们来看看它的玩法。

SLG	战舰炮手2 携带版		
	ウォーシップガンナー2 ポータブル		
Koei	2009年11月12日	日版	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

操作与界面

键位	作用
滑杆	移动准星
↑	加速
↓	减速
←、→	启动快捷组合键
□	进入瞄准模式
○	攻击
△	武器菜单上翻
×	武器菜单下翻
L	左转
R	右转
×	取消/切换正面视角
START	跳过剧情/打开菜单
SELECT	开启自动迎敌模式

游戏的界面看似很复杂，其实在熟悉之后就觉得很简单了。屏幕最右边的一列是玩家当前战舰上的各种武器及其弹药数量，用△和×键可以切换当前使用的武器，再按□键瞄准或○键开火。屏幕中间的圆形是雷达，玩家能够在这里看到附近敌我船只的动向，不过雷达的颜色实在太浅，在交火时很难顾及，不得不说是游戏的一个缺点。雷达一周显示了战舰速度、状态、HP、方向等信息。按下□键后会进入瞄准模式，屏幕正中央会显示准星，也会显示所瞄准的目标的信息。在游戏初期，玩家能够看到详细的游戏操作、玩法介绍等教程，建议玩家去看一遍，这样就能快速地了解游戏的基础系统。

任务与流程

路线	进入方法	特点
瓦尔基亚路线	FAR-C-060中，不完成副目标2即可进入	可以开发80cm鱼雷，完成此路线是“战舰船体8”的开发条件
独立路线	FAR-D-070中，在5分钟内完成主目标即进入	可以开发命中很高的诱导鱼雷，同时也有大量潜水艇和辅助武器可开发
日本路线	FAR-D-070中，经过5分钟以上时间再完成主目标	可以开发公认最强武器之一的“新型超音速酸素鱼雷”，同时在大口径主炮和光线武器方面选择很多

游戏以任务制展开，玩家要完成各种任务以推进剧情的发展。游戏一共分为瓦尔基亚路线、独立路线和日本路线三条路线，不同的路线在任务、剧情和可获得的部件方面都不一样，想要全部收集的话就需要全部通关。另外，游戏也有难度的设定，在高难度下获得高评价还可以获得额外的物品。



开发与改造

敌舰	击破100艘	击破500艘	击破999艘	推荐关卡
战舰	自动装填装置	デジタルビジョン	电子光学方位盘 II	C-02
巡洋舰	祝炮	特殊机雷	ドリル导弹	C-09
驱逐舰	驱逐舰桥α	战舰舰桥δ	谜の战舰前舰桥	B-04
航空机	80.0cm炮45口径	57mm速射炮	356mmガトリング	C-04
潜艇	原子炉α	原子炉	核融合炉 I	B-05
小型艇	舰旗てるてる坊主	舰旗鲤のぼり	アヒル旗	D-03
输送艇	萨摩型	ベレロフォン级	日本护卫舰	A-04
超兵器	超重力电磁防壁	谜の装置η	无限装填装置	A-10
航空母舰	フリューゲル	シーハリアー-FRS	ヴィンディッビ	C-02
航空战舰	超小驱逐舰	鲛潜水舰	ドリル战舰	C-02

打造自己的战舰是游戏中最有趣的部分之一，通过开发，玩家能获得各式各样的部件。在完成每个任务后，玩家都会获得一定的资金，通过获得开发计划书，再满足部件的开发条件，玩家即可花费资金开发新的武器部件。要注意的是，开发并不是立即完成的，而是需要玩家进行完几个任务后才能完成，玩家如果急于使用正在开发中的部件，那可以去做一些非常简单的演习任务来度过开发时间以获得部件。本作中各种部件的研发是一个非常庞大的系统，部件数量相当多，还包括了喵喵炮、反物质炮等搞笑或超现实的兵器。各种计划书和设计图的获得方法也不同，其获得手段大多是任务奖励、拾取、完成副目标奖励、勋章奖励、二周目奖励以及击破一定数量的敌舰等，玩家可以注意收集。这里列出了一些敌舰击破的奖励，包括了开发计划书和各种部件，也列出了推荐刷击破数的关卡。



在各种部件开发出来后，玩家就可以用这些部件来装配战舰。战舰由主缶、主机、烟突、前舰桥、后舰桥和各种兵装构成，大部分武器玩家都可以在船体上随意拼装和调整位置。在装配模式中，除了按方向键调整位置外，玩家可以按L键来快速删除大量部件，按△键调整部件的高度和方向，L+R+←或→来撤销或重做，可以说这里的操作还是非常方便的，玩家能很容易搭配出自己心目中的战舰。在整个战舰搭配好之后，玩家可以最后观察一下船的总体性能，在武器的射程、角度、威力、装填速度和弹数间进行平衡，当然也要顾及到重量等因素。



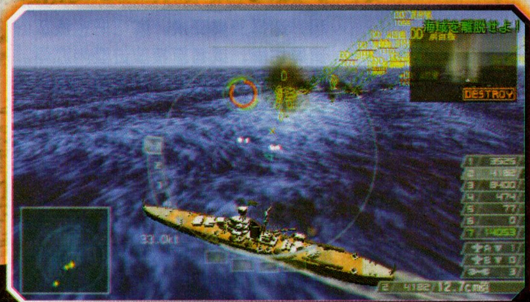
战斗技巧



本作的战斗非常简单，并不像其他舰船类游戏那样需要复杂的操作，由于我方舰船的移动和转向都超乎寻常地灵活，弹速也相当快，所以游戏中无需太多对于弹道等要素的预判。玩家只要避开敌军的火力集中区域再将其逐个击破即可，和《无双》的感觉确实很像。由于我方绝大多数情况下处于以少打多的局面中，所以战舰的机动性和舵反映等移动相关的数据是非常重要的要素，游戏常用的战术就是以速度突入敌军比较分散的侧翼展开攻击，敌人集结好之时再移动到另一地点展开打击。



武器方面，要事先搭配好对空、反潜和各种自动迎击武器以应对不同的敌人，而玩家的操作也有一些技巧。例如在使用鱼类、导弹等装填时间较长的武器时，玩家可以在船上装两个相同的武器，由于这两个武器的装填时间是独立的，玩家就可以发射完一个之后立刻切换下一个，相当于提高了装填速度，这个技巧在对付一些敌人数量多的关卡时非常有用。游戏里的高角炮武器可以无视关卡中的墙壁、山等地形要素进行打击，在一些地形复杂的基地破坏类任务中非常好用。另外，冲钻战舰（ドリル战舰）虽然并非反潜单位，但是在深度约40以内的敌潜艇正上方经过时会将潜艇击沉，应该是游戏中一个可以利用的小BUG。



除了和各种其他战船、战机、潜艇等单位战斗外，游戏中还有大量科幻要素，最突出的体现就是与各种"超兵器"的BOSS战。不同的超兵器也是上天入海无所不能，玩家需要掌握其运动和攻击规律，再有针对性地调整战舰属性与武器来对付。总体来说，只要掌握BOSS的运动规律就不会太难打，这里颇有些ACT游戏的味道。

以往只在任氏主机上登场的"《西林》系列"首次登陆PS系主机，这实在是值得纪念的一件事情，虽然本作也只是一款移植作品（原作于2008年6月诞生于Wii平台），但不管怎么说，能够在PSP上享受到正统迷宫游戏的乐趣绝对是一件令人高兴的事情，况且本作还重新调整了游戏的平衡性，同时还加入了新的迷宫，令原本素质就很优秀的本作更加优秀，要体验迷宫游戏的独特魅力，本作绝对是上佳选择。

Story

一直在各地流浪冒险的浪人西林已经成长为一位英俊的青年，他那永远的同伴——会说话的狸鼠科帕也一直形影不离地跟随着他。这天，西林来到了一个繁华的都城，在这里竟然偶遇了已经十多年没见的叔父。一直被西林尊称为"老师"的叔父曾是西林的剑术师父，也同样是一位伟大的浪人。当"老师"拿出了一枚奇怪的钥匙——传说中的"机关古宅"的钥匙时，西林身体中的浪人之血顿时沸腾起来，自古以来，无数风来人不断追寻却无缘一见的机关古宅，传说只要得到这把钥匙便能找寻到它，于是，西林的壮大冒险再次拉开帷幕……

不思議のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル

文 LIKY

RPG	不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版		
	不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル		
Spike/Chunsoft	2010年1月28日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

能玩1000次的RPG 体验迷宫游戏的独特魅力！

游戏难度的选择

在开始游戏时可以选择游戏难度，分为简单（イージー）和普通（ノーマル），简单难度下，初期就会有5个"复活の草"，另外如果在迷宫中被打倒或者Reset游戏的话，会回到上次记录的状态；而普通难度则是系列一贯的传统，如果在迷宫中被打倒或者Reset游戏的话系统会立即自动记录，所有的道具都会丢失。如果无法忍受迷宫游戏的这种残酷规则，还是选择简单难度开始吧。

新手玩家必读 迷宫游戏基本规则

"《迷宫》系列"游戏有一些共通的基本规则和技巧，对于新手玩家来说一定要了解，总结以下几条。

1.每次进入迷宫，迷宫的地形、敌人、道具都是随机生成的，所以每次都不会重复，这是游戏最大特色。冒险的目的是不断找到楼梯前往下一层，到达一定层数便算突破，不过简单地完成并非目的，每一层都会分布有4个左右的道具，尽量将道具收集齐再前往下一层比较妥当。

2.迷宫内采用回合制，我方行动的同时所有敌人都会同时行动，但我不动敌不动，因此有充足时间思考及制定战略，利用斜向移动能有效节省回合数。当房间内有多个怪物时，一定要退回窄道内战斗，避免被群殴。

3.在有水的拐角可以直接斜向移动过去，并可攻击斜向敌人，但如果是拐角的通道则无法斜向移动，也无法攻击斜向敌人（除非装备妖刀才可攻击到）。

4.弓箭、杖等射程距离为10格，投掷物品的最远距离也为10格。

5.突破迷宫返回村庄后LV归1、状态值重置，冒险途中不幸死掉的话，道具和金钱全失，不过本作加入的"简单"难度放宽了限制（具体见后）。此外，本作一周目流程中的迷宫可以继承等级，这也是以往没有的。

6.满腹度是一项重要的数值，降为0时，HP会慢慢减少，满腹度可通过吃饭团回复，吃肉和药草也能回复少许，进入迷宫时要多事先准备。

7.关于存档方式，在迷宫中可以随时中断记录，不过这个记录一旦读取就会消失，非中断记录的关机视为冒险失败，道具和金钱全失（普通难度），不过仓库保存的道具不受影响，所以一定要把重要道具放到仓库中。

8.按住×键加速走到金钱上不会拾起，选择道具交换，就可把金钱放到道具栏里，或者直接放进壶内亦可。必要时可对敌投掷，伤害值为金钱数的十分之一。

9.陷入混乱状态时普通攻击变得不确定方向，但是射箭、投掷道具、使用杖的方向依然准确。

10.迷宫内同一层待的时间长了会起风，一共三次，第三次还不下楼梯，会被风吹回村庄。

登场角色以及角色的奥义

游戏中玩家可操纵的角色共有3名，分别是西林（シレン）、女剑士飞鸟（アスカ）和老师（センセー），剧情是围绕主角西林来展开，其他两名角色会随着剧情的进行而加入或离开。3名角色能力略有不同，主要体现在所能装备的武器类别以及能发动的奥义上。

游戏后期获得"奥义の卷物"后，可对武器或盾附加奥义的印，这样便可让角色发动威力强大的奥义了，每名角色奥义各不相同，需要注意，奥义使用一次后印就会消除。



西林

游戏的主人公，所有的武器类型都可装备（除了其他角色的专用武器），包括单手武器、盾牌、两手持武器，可使用二刀流（两手装备不同武器，一回合两次攻击）。

奥义

名称	印	效果
天击	武器	给予房间内的全部敌人约30点的伤害
治体の祈り	盾	回复己方全体的异常状态

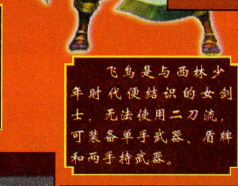


老师

老师最得意的是二刀流，可双手装备武器，擅长使用太刀等，无法装备盾和两手持的武器。

奥义

名称	印	效果
连斩の舞	武器	给予周围的敌人约70点左右的伤害



飞鸟

飞鸟是与西林少年时代便结识的女剑士，无法使用二刀流，可装备单手武器、盾牌和两手持武器。

奥义

名称	印	效果
红鸟破	武器	给予一条直线上的敌人约50点的伤害
气合活性	盾	提升己方全体的攻击力和防御力

迷宫内的基本操作

十字键	移动
滑杆	视角调整
○	攻击・对话・确认
△	打开主菜单
轻按×	打开持物菜单
按住×+十字键	加速移动
L	射箭・投石・扔符咒（需事先装备）
□+十字键	转换面对方向

R+十字键	斜向移动
Start	打开地图
按住×+○	原地踏步（快速回复HP，消耗满腹度）
□+×	查看信息履历
Select	切换操纵角色
×+Select	切换为全员操纵模式
×+L	开启作战菜单

关于同伴

在双人冒险的情况下，同伴默认会跟随在主角身后随同行动，敌人靠近身边才会主动攻击，玩家可以在菜单中设定同伴的作战方式，包括“作战”和“心得”两类，“作战”主要设定同伴行动方式，比如待机、脱离、跟随方式等等，“心得”主要设定同伴的具体作战行动，比如是否允许使用道具以及使用道具的优先顺序，默认状态下是允许同伴自动使用所有种类的道具，建议除了回复类道具外全部选择关闭，否则同伴会为了攻击敌人而毫不客气地将许多珍贵道具随便用掉。而设定开启了回复道具的话，在你的HP不足时同伴会主动使用道具回复。

同伴在跟随状态时，其满腹度不会减少，所以在主角满腹度不足时，可以切换操作同伴。但千万要注意，如果同伴的满腹度已经减为0，即使你不操纵他，他的HP会每回合会照减。当操作方式切换为“全员”时，玩家就要同时操纵主角和同伴两人（交替），此时两人的满腹度都会正常消耗。在面对BOSS或是陷入怪物房间等危机局面，建议切换为“全员”操纵模式，以便更有效率地作战。

注意：主角或同伴任意一人HP减为0，则迷宫挑战失败。



小技巧：有效利用同伴的攻击

一般来说同伴都是跟随在主角身后，面对怪物时常常会是主角在前与怪物单挑，如果主角与怪物接近后往同伴身边移动一格，怪物便会靠近同伴，这样便可造成二对一的有利局面，且同伴会立刻先制攻击，尽量多地制造这样的局面会使战斗更加轻松。

关于道具

游戏中的道具主要分为以下几类，了解道具的作用并善加利用才能顺利突破迷宫。

武器	增加攻击力，分为单手持、双手持两类，如果名称上标明字母的表示各角色限定类武器。
盾	增加防御力，单手持。
腕轮	装备后附加辅助效果，比如防御各种异常状态等，每人可同时装备两个。
杖	可发射各种魔法弹，有使用次数限制，次数用完后将杖投掷出去也可以获得同样魔法弹效果。
卷物	阅读后能产生各种效果，要注意在水中行走时随身的卷物有可能打湿损坏。
壶	能将道具放入其中保存或获得其他效果，投掷到墙上或敌人身上壶会破碎。
草／种	吃下后能获得各种效果，并回复5点满幅度，也可对敌人或同伴投掷。
肉	吃下不同的怪物肉后能变身为不同的怪物，回复10点满腹度，并解除所有异常状态
饭团	吃下能恢复满腹度，遭受火焰类攻击时（如地雷）身上携带的饭团会烧熟，增加HP回复效果。
箭／石	弓箭能攻击10格距离内的目标，石头能攻击3格距离内的目标，不同的箭和石头效果略有区别。
札	符咒类道具，属本作新增的道具，可对敌人投掷，命中敌人后对其周围一圈敌人也会产生效果。

陷阱和特殊地形

迷宫中会有各种陷阱存在，如果不小心踩上会暂时陷入各种困境，比如中毒、混乱、幻觉等等。陷阱基本上无法直接看到，除非使用眼药草。挥舞武器可以使身前的隐藏陷阱显形，在大怪物房间内往往遍布陷阱，此时就需要步步为营，每前进一步前都要用武器侦查一番。除了陷阱之外，本作新增了一些特殊地形，分别是“封锁卷物地板”、“封锁杖地板”和“封锁投掷地板”，这3种地板有着特殊的图案，往往成片存在，站在这些地板上就无法使用卷物、杖以及投掷，需要注意。



合成系统

合成是系列一贯的经典系统，通过合成能够打造出强大的装备。合成一般通过合成之壶进行，先放入的道具为主材料，后放入的同类道具作为副材料，合成出的道具以主材料为基础，然后附加副材料的印和强化值。通过合成之壶可以合成武器、盾、腕轮和杖，而通过怪物マゼルン还可进行异种合成，即将饭团、肉、卷物、草等道具的效果附加到武器或盾上，比如将饭团与剑合成可使剑获得“饭”的印，效果为打死怪物后一定几率获得饭团；将“药草”与剑或盾合成，可使剑或盾获得“药”的印，效果为最大HP增加2。



利用マゼルン合成的方法

将要合成的物品向マゼルン（一种黄色怪物）投掷，マゼルン会吞进肚子，然后将マゼルン干掉便可得到合成后的物品。初级的マゼルン可合成两个物品，升级后可慢慢合成3个和4个。需要注意，吞进道具后的マゼルン攻击力会提升，保证自己HP充足。当获得マゼルン的肉后，可以更方便地进行合成，将要合成的道具放到地上，然后吃下マゼルン的肉，将地上的道具吞进肚子，当变身复原后，合成后的道具便会掉落在地上。

印的种类

印是附加在装备上的特殊能力，分为白、黄、黑、蓝4大种类型。白色的印种类最多，可以附加多个同类型的在同一装备上，附加得越多效果越好，比如“会心一击”的印，附加越多使出会心一击的几率越高；黄色的印是使用过多后有可能消失的印，比如能挖墙的“掘”印，使用多了武器都会损坏；黑色的印是只能在装备上附加一个的印，不能重复附加，比如防锈蚀的“金”印；而蓝色的印是该武器上只能附加这一个印，不能附加其他印，比如妖刀的“三”印。了解印的种类效果，合成时才能心中有数。

龙脉以及道具的成长

龙脉是本作新增加的要素，利用龙脉可以让道具进行成长。在“火之森”迷宫之后，迷宫中就会开始出现龙脉，有龙脉的层数画面右上角会有“脉”的标记，此时就需要注意寻找，龙脉是一种发光的球状物，将道具放在上面，一定回合数后道具就会成长。不过龙脉每隔一定回合数会变换位置，所以必须使用“结界的卷物”来围住龙脉才行。使用“结界的卷物”时要注意，要保证龙脉周围3×3格的范围不能有墙壁、水、敌人，自己也不能站在其中，否则无法围住。如果有多个“结界的卷物”可以重复使用，可将龙脉围3圈，围得越多，道具成长越快。



龙脉分为“气”、“钢”、“影”、“热”、“知”、“树”、“幻”、“雷”、“土”9种属性，根据颜色以及地板上的字可以区分。供奉的道具如果是武器、盾牌或是腕轮，成长后会将对应属性的印附加在它们上面。

在道具成长过程中，要保证不会有敌人踏入结界（自己也不行），否则结界损坏。道具成长时会有效果音并出现提示，不要慌着拿回来，因为继续供奉还会继续成长，尽量坚持到刮风，以获得最大成长效果。成长的道具都会获得“祝福”的效果，根据不同种类还会有其他的效果，具体如下：

种类	效果
武器	祝福；强化值上升，如果已经到达强化界限则使界限变为2倍；附加该龙脉属性，对该属性以外的敌人伤害值上升。
盾	祝福；强化值上升，如果已经到达强化界限则使界限变为2倍；附加该龙脉属性，效果为遭受该属性敌人的攻击时伤害值减轻。
腕轮	祝福；附加该龙脉属性，防御该属性敌人的特殊攻击效果。
吸收の杖	增加使用次数；变化为该属性的特殊杖（3个等级）。
箭	祝福；数量增多；根据属性不同变化为不同的箭。
壶	祝福；容量增加；变化为别的壶。
卷物	祝福；变化为别的卷物。
金钱	数额增加；变化为别的道具。
杖	祝福；增加使用次数。
札	祝福；增加使用次数。
石	祝福。
草・种	祝福；变化为别的草或种。
饭团	祝福。
肉	祝福。

结语 关于游戏的系统和基本要点暂时就给大家介绍到这，希望大家能够轻松上手，玩得开心。

这份恋情将再次成为传说！

ときめきメモリアル4

作为系列诞生15周年纪念作品的《心跳4》中有许多让老玩家熟悉感动的设定，比如和初代相同的舞台及传说、总会让人联想到藤崎诗织的会长大人，以及一年一度在伊集院家举行的盛大圣诞晚会……而在系统方面，本作也是集系列之大成，继承了系列经典的育成模式并进一步发扬光大，独特的特技系统让游戏过程变得更有乐趣。包括三名隐藏女生在内，游戏中共有着12位MM可供追求，她们大多不再像初代中的女主角们那么完美，却都有着自己鲜明的个性。

文 PokerFace

SLG	心跳回忆4			
	ときめきメモリアル4			
	Konami	2009年12月4日	日版	1人
	5250日元	对应PSP专用摄像头	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统介绍

游戏进行方式

和系列以往的作品一样，本作中玩家需要在游戏中度过为期三年的高中生活。在这三年时间内，你可以通过不断地执行各种指令来强化自己各方面的能力，而作为一款有着众多MM可供追求的游戏，在毕业时把心仪的MM追到手也是玩家的重要目的，否则到时候就只能孤零零地对着电脑流眼泪了。要追到MM首先需要令她们出现并认识她们，出现方法会在后文详细介绍。MM出现之后便可以通过继续强化能力、不断与女孩们约会来提高她们对自己的好感度，最终在毕业典礼的那天获得女孩的告白。



一周的行动

游戏是以周为单位来推进的，每周的周一、周日以及日本的一些节假日就会进入主画面菜单，此时玩家可以选择要执行的指令，比如强化某项能力、打电话、存盘等。周一早上选择执行的强化行动指令，会一直延续到该周的周日早上（除非其中隔有节假日），在这段时间内，系统会自动实行该强化指令，强化行动指令有成功和失败之分，这在画面中可以很直观地观察出来，成功时画面中会有大大的〇表示，失败时则是×。周日和节假日时，玩家除了同样可以执行强化指令外，还可以上街购物、与女孩约会等。

主画面介绍

在周日或节假日的早晨会进入主画面菜单，这里对菜单中的一些项目进行简要说明。



主人公的能力值

根据玩家所采取的行动指令数值会发生变化，灰色圆圈中的数字代表能力上升对应的数值、红色锯齿形圈中的数字代表能力降低对应的数值。

手机

手机（携带电话）是本作中的新要素。在主画面中按△键可进入手机画面，其中有四个选项，分别是“电话帐”（电话簿）、“受信BOX”（收件箱）、“メルマガ”（邮件杂志）、“プロファイル”（人物资料）。在手机画面左下角有电池余量的显示，打一次电话需要消耗一格电池槽，电池槽全部消耗完后该月就无法再打电话了，利用道具或特技可令电池槽回复，而在下个月的1日，电池槽会满格回复。

选择“电话簿”可以打电话，电话号码被分为了三种类型，分别为女孩（女の子）、友人、打工（アルバイト）。打给女孩可以约定约会的时间和地点，约会时间只能选择在周日或节假日，另外要注意除隐藏角色七河琉依外只有跟大仓都子打听过了情报的女孩才会在该项中显示；友人包括了青梅竹马大仓都子以及小林、七河两个男生，打电话给都子可以询问女孩的电话号码以及女孩对玩家的评价，打电话给小林可以令文系、理系、艺术、体调中随机三项数值提升，打电话给七河可令艺术、容姿、运动、根性、体调中的任意三项数值提升；打电话给打工地点可以申请或结束打工，打工信息可在邮件杂志中获取，有些打工项目需要玩家的能力数值达到一定要求才会出现。注意，每天对同一对象只能打一次电话。

选择“收件箱”可以查看其他人发给自己的短信；选择“邮件杂志”可以获悉近期上演的电影、音乐会情报、约会场所的特别活动以及打工情报；选择“人物资料”可以查看女孩和好友的基本资料，女孩的资料必须先向都子打听后才会显示。

女孩对你的评价

本作中早乙女好雄这个“女孩情报通”角色的作用由玩家的青梅竹马大仓都子来发挥，打电话给都子可以查看到女孩对玩家的评价。本作的评价画面和系列前三作都不同，变得更加直观，下面进行简单说明。

与女孩的距离

距离与主人公越近的女孩，代表对主人公越在意。

女孩的心情

女孩对主人公的好感度，好感度可以从心形的颜色来区分，分为普通（灰色）、友好（蓝色～淡粉红）、心跳（粉红～粉红且心形摇动）三种状态。当女孩进入心跳状态时，平时遇见她时她脸上会有明显红晕，因此很好区分。

炸弹

系列传统要素，如果长时间对某个女孩放任不管，那么其头上就会显示炸弹图标；如果继续置之不理炸弹就会爆炸，结果就是导致所有女孩对你的好感度下降（也有个别女孩不受炸弹影响）。当炸弹出现时在主画面中会有信息提示，此时应该及时联系放炸弹的女孩并与其约会来拆除炸弹，当然平时最好留个心眼多多和女孩们沟通免得炸弹出现。



能力数值介绍

项目	说明
体调	执行行动指令时会减少，选择“休养”指令时会回复。
文系	主人公的语言和社会能力。
理系	主人公的数学等理科能力。
艺术	主人公的艺术能力。
容姿	主人公的容貌，该项数值太低的话在和女孩约会时女孩会不高兴地拒绝约会。
运动	主人公的运动能力。
根性	主人公的精神强度。
金钱（リッチ）	目前所持的金钱，玩家每月可从大仓都子那获得一定数额的零花钱，也可以通过打工来赚钱。
经验	学会特技时所需要的数值，通过执行各种行动指令可以令经验值增加。
干劲/状态	代表主人公的干劲，最佳状态为さいこう（最高）、最差状态为さいあく（最差），干劲的高低会影响到主人公执行行动指令时的成功率。而当生病、受伤时这里也会有所显示。

重要指令

当某项重要指令出现时光标会自动指向该指令，并且该指令旁会有粉红色的五角星图标提示，以免玩家忽略该指令。一般在课外活动、约会时出现。



要特别注意体调

当体调的数值很低时继续从事行动指令，就有可能陷入生病（びょうき）、受伤（ケガ），或神经衰弱（ノイローゼ）等不良状态，不仅会打乱玩家本来的安排，甚至还会令能力数值下降。因此必须注意别让体调值过低，体调值偏低时就需要及时通过“休养”指令、道具“营养液”（荣养ドリンク）、二周目以后用红茶来进行回复。

异常状态种类

状态	说明
生病（びょうき）	行动指令中只能选择“休养”以及系统设定，其他都无法选择。
受伤（ケガ）	体育祭、运动部活动等与运动有关的行动成功率下降，有时能力数值也会下降。
神经衰弱（ノイローゼ）	期末考试、文化部活动等与文系、理系有关的行动成功率下降，有时能力数值也会下降。

日历

在主画面中按□键可进入日历（カレンダー）画面。在日历画面中玩家可以对每个月发生的重要事项、活动进行确认，也可以确认约会时间和地点等重要信息。在日历画面中按L和R键可以向前和向后翻页。各月的主要活动如表，其中有些活动中的表现将会影响到女孩对玩家的好感度，因此应尽量在活动中表现出色。

主要活动

月份	活动
4月	开学典礼
5月	辩论大会
6月	体育祭、换校服
7月	期末考试、暑假
8月	暑假、缘日、游泳大会、夏合宿
9月	修学旅行（高二时）、换校服
10月	文化祭
11月	学生会选举、球技大会
12月	期末考试、圣诞节
1月	元旦、机器人大会
2月	马拉松大会、情人节
3月	期末考试、白色情人节、毕业典礼

行动指令

本作中有着丰富的行动指令（行动コマンド），有些指令在平时和休息时都可以选择，而有些则只有在休息日才能够选择。游戏中的行动指令以环状呈现在画面中，玩家不仅可以通过十字键来依次进行选择，将滑杆对准指令方向滑动，还可以瞬间将光标调到该指令处，非常方便。

文系

对语言学和社会学进行学习，可令能力数值“文系”提升，平时和休息日都可执行。

理系

学习数学等理科项目，可令能力数值“理系”提升，平时和休息日都可执行。

艺术

强化艺术方面，可令能力数值“艺术”提升，平时和休息日都可执行。

容姿

强化容姿，可令能力数值“容姿”提升，平时和休息日都可执行。

运动

强化运动能力，可令能力数值“运动”和“根性”提升，平时和休息日都可执行。

入部する/部活

只有在休息日才能选择。选择"入部する"为加入课外活动部，加入之后该项目会变为"部活"（课外活动），具体将在后文介绍。

身支度

可在此确认道具情况、更换衣装，以及确认当前装备的特技情况，平时和休息日都可以执行，并且执行后不会推进日子。

休养

进行休养，可令体调值得到回复，平时和休息日都可执行。

买い物

购物，只有在休息日才能执行的指令。购物时需要消耗金钱，所需金钱因物品而异。

システム

包括"存盘"（セーブ）、读档（ロード）和"基本设定"（オプション）三个选项。平时和休息日都可选择，并且执行后不会推进日子。

デート

约会，只有在休息日并且事先与女孩约好后才会出现该指令，该指令出现时旁边会有粉红五角星提示。

打招呼

打招呼是本作的一个新要素，在平时执行强化行动指令时，执行画面中有时会有角色出现在玩家的两旁，此时按下L（呼唤出现在自己左侧的角色）、R键（呼唤出现在自己右侧的角色）便可和角色打招呼。



并且根据按键时机的不同，其效果也存在着不同之处，下面就会大家一一介绍。

当角色从画面外侧向中央移动时打招呼：普通地邀请对方一起放学回家

指令执行成功与否的声音响起时打招呼：提出约会邀请

当角色从画面中央向外侧移动时打招呼：普通地邀请对方一起放学回家，如果选择"违う名前で呼んでみる"（试试以不同的名字叫她）时还可以改变对对方的称呼，女孩处于不同的好感度阶段时能够选择的叫法称呼也不同。

约会

约会是增进女孩对玩家好感度的重要事项。要与女孩约会必须先跟女孩约好，可以通过打电话给想约的女孩约好约会时间和地点，有时女孩也会主动约玩家。到了约会的那天选择指令"デート"即可前往约会地点。在约会时需要注意几点：第一，如果约好了不去会降低女孩对玩家的好感度，不过利用这招后期也可以来调整女孩的好感度从而达到自己想要的结局；第二，如果除了此次约会外往后还有约会在身，则在选择约会指令时还要求玩家选择正确的约会地点，注意不要选错；第三，约会时如果自身容姿值太低的话女孩会当场拒绝约会直接扭头回家。约会过程中会出现三个对话选项，根据选择的不同，可令女孩对玩家的好感度提高或降低，其中好感度提升最多的是"バッチリ良い印象……"评价，但一般要选择女孩所喜欢的约会地点才会出现此类选择肢，其次为"わりと良い印象……"，在约会时应尽量以获得这两种评价为目标，否则就失去了约会的意义了。另外在特定时间带特定女孩去特定地点还会发生特殊事件，这种情况下不会出现对话选项，但是一般都会有CG图片出现，因此不容错过，女孩们所对应的CG触发方法在后文会一一介绍。

当女孩进入心跳并可牵手状态后与其约会并在该次约会的对话选择中达到"わりと良い印象……"以上的评价，那么在约会结束时女孩会提出追加约会要求，之后会再去一个地方继续约会。不过要注意的是，如果约会地点和前一次与该名女孩的约会地点相同，就不会出现追加约会。



最后需要提醒大家的是，虽然约会很重要，但玩家本身的能力其实更重要，当女孩所关注的能力高了以后，其对你的好感度自然而然会更有效率地提高，约会虽必不可少，但次数不用太多，三天两头约会不但浪费时间，在初期所得到的效果其实也并不明显。因此建议玩家在第一年先尽量提升自己的能力令想要追求的女孩出现，偶尔约会几次意思一下即可。

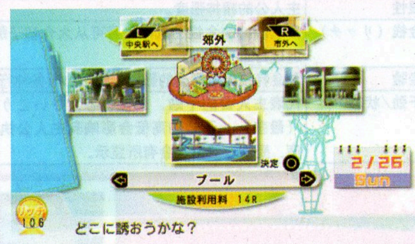
牵手

牵手又是本作中的一个新要素，当女孩达到心跳状态后与其约会并在该次约会的对话选择中达到"わりと良い印象……"以上的评价（如果约会地点是河川敷公园则对评价没有要求），那么在约会结束时就会进入牵手剧情。

第一次出现牵手剧情时，需要玩家玩一个迷你游戏（大仓都子不用），此时画面中会出现心中的天使和恶魔对自己的建议，选项后的心数代表选择了该选项后画面左上方的心情槽的积蓄情况。按R键可以牵手，但成功与否还要视乎心情槽的积蓄情况，不满和太满都会导致牵手失败，一般来说，大约7颗心左右牵手的成功率会较高。如果该次牵手失败的话，就要等到下次约会并满足条件后再次挑战，因此建议在约会前先存个盘，如果失败就读档重来。只要成功牵手一次，以后约会并达成牵手出现条件时就会自动牵手，无需再进行迷你游戏。注意如果对象是语堂亚美的话，在追加约会地点是咖啡店的场合就不会出现牵手剧情，在收集CG时要特别注意，而七河瑠依则需要在心跳状态下于夏季前往游戏厅（アミューズメントスポット）约会才会发生特殊事件令牵手成为可能。

约会地点

本作中有着丰富的约会场所，这些约会地点被概括为四个区域，分别为中央公园周边、中央站（中央驿）周边、郊外和市外。这些约会地点中有些是女孩们喜欢的，但也有些是不太喜欢的，在河川敷公园约会时可以询问女孩们喜欢的约会地点。邀请女孩前往她们喜欢的地点约会可以提高邀请的成功率，并且也更容易出现高评价的选择肢。注意，其中有些约会地点需要消耗金钱，所以要留意目前自己的金钱持有情况，同时，也不要连续与同一女孩在同一地点约会，否则会遭到对方抱怨。另外，在同一地点连续约会三次（不一定要与同一对象）会与小混混发生战斗，具体将在后面介绍。



中央公园周边

追加约会地点：咖啡店（喫茶店）

地点	消费金钱	备注
河川敷公园	0R	可以询问女孩的爱好、喜欢的约会地点以及将来的出路等，但不会引起追加约会。
中央公园	0R	春、秋、冬三季场景为林荫道，夏季为喷水池，在3月中旬～4月中旬樱花盛开的季节会变为樱花道。
植物园	3R	—
音乐厅（コンサート会场）	20R	根据时期不同，上演的节目也不一样。
图书馆	0R	—
美术馆	3R	除了通常展示外，秋季还会举行现代美术展、日本美术展、亚文化展等特别展会。

中央站周边

追加约会地点：甜点店（スイーツショップ）

地点	消费金钱	备注
神社	3R	只有缘日或元旦才能前往，除了第三年的缘日外其余时间均不会发生追加约会。
商店（ショッピング）街	0R	分为时装店（ブティック）和杂货屋两个地点供玩家选择，当理系能力值达到100以上时还会追加废品店（ジャンクショップ）。
游戏厅（アミューズメントスポット）	3R	包括抓娃娃机区（プライスゲームコーナー）和视频游戏区（ビデオゲームコーナー），第二年春会开放保龄球馆（ボーリング场）。
电影院（映画馆）	5R	根据时期不同，上映的影片也不一样。
卡拉OK（カラオケ）	4R	—
体育馆（スタジアム）	10R	根据时期不同，比赛项目也不一样。
天文馆（プラネタリウム）	3R	第二年秋季开始开放，注意留意邮件杂志的情报。

郊外

注：如果持有“摩托车”（原付バイク）的话该区域约会地点均为免费

地点	消费金钱	备注
水族馆	12R	夏季和秋季会举行海豚表演。
溜冰场（スケート）	12R	只有冬季才能选择。
游乐园（游园地）	14R	包括多种娱乐项目，追加约会为欣赏巡游（ナイトパレード）。
动物园	12R	—
室内泳池（プール）	14R	第二年夏季开始开放，注意邮件杂志的情报。

市外

注：如果持有“中型二轮车”（中型二轮）的话该区域约会地点均为免费

地点	消费金钱	备注
海	20R	只有夏季才能选择，追加约会为欣赏夕阳。
山	20R	春夏两季为郊游、秋季为欣赏红叶、冬季为滑雪。只有在滑雪时才会出现追加约会，内容为欣赏灯火。

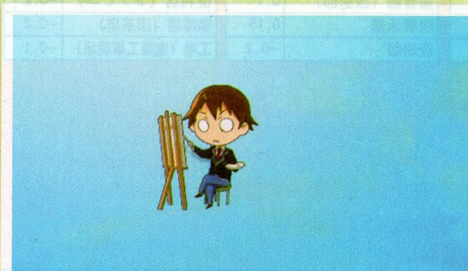
打工

打工（アルバイト）为游戏中最主要的金钱来源，通过打电话给打工地点便可以在某地开始打工，打工没有专门的行动指令选择，在打工日会自动进行。打工和课外活动之间没有影响，但是和学生会之间会有冲突，加入学生会后就无法继续打工了。大部分打工项目需要满足一定条件才会出现，请留意邮件杂志的提醒，另外在打工时也有机会遇到游戏中的角色（一般是好感度最高的女孩）。

名称	出现条件	效果	报酬
便利店（コンビニ）	初期	各项能力值平均上升	每月约4R
书店（本屋）	文系70以上	主要提升文系能力值	每月约6R
游戏除BUG（ゲームデバッグ）	理系70以上	主要提升理系能力值	每月约12R
CD店（CDショップ）	艺术70以上	主要提升艺术能力值	每月约6R
咖啡店（喫茶店）	容姿70以上	主要提升容姿能力值	每月约6R
工地（道路工事现场）	运动和根性70以上	主要提升根性能力值	每月约17R



课外活动



选择“入部する”指令即可加入一个课外活动俱乐部，这样该指令就会变成“部活する”，只要选择这个指令即可进行课外活动，而旁边还有一个指令为“退部する”，顾名思义选择之后就会退出活动部。根据加入的课外活动部不同，执行部活指令时所提升或降低的能力点数也不相同。有个别活动部会规定玩家在每月的第三个星期日进行训练或比赛，到该日时部活指令旁会有粉红色五角星提示，不要错过了，当然在约女孩的时候也要注意不要把约会日放在该日。如果两次没有按照规定参加活动就会强制退部，虽然此时还可以加入其他活动部，但如果要加入之前的那个活动部，就需要等上一年的时间了。

另外要注意的是，加入课外活动部会令游戏中的女性角色提前出现，并且属于同一活动部的女孩会提升对你的好感度，因此如果不想追那个女孩的话就最好不要加入与之对应的课外活动部（大仓都子没有影响）。野球部、水泳部、吹奏乐部和漫研部不会遇到女孩，如果想控制女性角色出现以防后期手忙脚乱可以选择加入这些活动部。



课外活动部一览

分类	名称	执行效果	登场角色	备注
运动部	野球部	能力提升：运动0.6、根性0.2、容姿0.1/能力下降：文系0.1、理系0.1	大仓都子（干事）	—
	足球部（サッカー部）	能力提升：运动0.6、根性0.2、容姿0.1/能力下降：文系0.1、理系0.1	前田一稀、大仓都子（干事）	合宿时会有前田一稀的相关CG。
	水泳部	能力提升：运动0.6、根性0.2、艺术0.1/能力下降：文系0.1、理系0.1	大仓都子（干事）	—
	剑道部	能力提升：运动0.6、根性0.2、容姿0.1/能力下降：文系0.1、理系0.1	艾莉莎·D·鸣濑、大仓都子（干事）	有与艾莉莎的夏天合宿事件。
文化部	文艺部	能力提升：文系0.6、艺术0.1/能力下降：理系0.1	语堂亚美	—
	化学部	能力提升：理系0.6、文系0.1/能力下降：运动0.1	郡山知姬	注意执行该指令时主人公隐藏的道德指数（モラル）会下降，这样就会导致对道德指数有所要求的皋月优的邀请加入学生会事件、以及隐藏角色水月春奈的登场事件难以发生，尤其是想要追后者的玩家，切勿加入该活动部。
	播音部（放送部）	能力提升：文系0.2、理系0.2、艺术0.2	柳富美子	有与柳富美子的夏天合宿事件，试验胆量的环节有其相关CG出现。
	吹奏乐部	能力提升：艺术0.6、运动0.1/能力下降：根性0.1	—	如果想追求皋月优则推荐加入该部，另外加入该部还有一些与响野里澄相关的事件发生。
	漫研部	能力提升：艺术0.5、文系0.2、根性0.2/能力下降：理系0.1、容姿0.1、运动0.1	—	执行该指令同样会导致隐藏的道德指数下降，因此想要追求皋月优或水月春奈的话应避免加入该部，不过如果想要达成龙光寺海战斗结局的玩家则推荐加入该部，另外，加入该部还可以看到七河琉依的特殊事件。
其他	学生会（生徒会）	能力提升：根性0.2、文系0.1、理系0.1、艺术0.1、容姿0.1	皋月优、星川真希	要加入学生会必须发生皋月优邀请主人公加入学生会的事件，要想通过选举就必须在选举前使自己的6项基本能力值均达到70以上，并且道德指数要在10以上，因此应尽快提高自身的能力值并避免降低道德指数的行为（如：加入漫研部和化学部、打工、不参加学校活动等）。加入学生会会与打工冲突，并且一旦加入将无法退出，追求金钱的玩家请三思。

道德指数

道德指数（モラル）是游戏中的一项隐藏数值，无法在画面中进行确认。玩家平时所采取的行动将会对该项数值产生影响，注意有些女孩的出现或结局会对道德指数有所影响，因此虽然该数值不可见，但也不能忽视。另外道德指数的高低还会决定玩家在战斗时的造型。

执行指令对道德指数的影响

基本上除了“休养”之外的强化行动指令都会令道德指数微量上升（积少成多量就不少了），而打工则均会导致道德指数下降，尤其以“游戏除BUG”下降得最为厉害。

指令	得得指数变化
文系	0.1
理系	0.1
艺术	0.1
容姿	0.1
运动	0.1
野球部	0.1
足球部（サッカー部）	0.1
水泳部	0.1
剑道部	0.15
文艺部	0.1
化学部	−0.1
播音部（放送部）	0.1
吹奏乐部	0.15
漫研部	−0.2
休养	−0.1
学生会（生徒会）	0.2
书店（本屋）	−0.1
游戏除BUG（ゲームデバッグ）	−0.3
CD店（CDショップ）	−0.1
便利店（コンビニ）	−0.2
咖啡店（喫茶店）	−0.2
工地（道路工事现场）	−0.1

事件对道德指数的影响

一些学校举行的活动都能令道德指数提高，但反之如果不参加就反而会降低道德指数，因此当古我老师打电话给你的时候应尽量答应以免道德指数下降。考摩托、中型车驾照均会导致道德指数下降，如果没有明确目的，比如前田一稀和龙光寺海的事件、毕业后当赛车手以及约会时省钱等外，则不必去考。另外，每年6月和12月均会出现考验玩家道德的事件。当道德指数在35以上时会发生发现掉在地上的H本的事件（とある本が落ちているのを発現する），如果捡起来看了以后道德指数会归零；当道德指数在−35以下时会发生发现弃猫的事件（舍てられている猫を发现する），收养它可以令道德指数变为0。

事件	道德指数变动
辩论大会	10
体育祭	1
水泳大会	1
文化祭	4
写生大会	1
球技大会	1
圣诞晚会的地下斗技场（クリスマスパーティ スペシャル）	−10
机器人大会（ロボット大会）	1
马拉松大会（マラソン大会）	1
志愿者（ボランティア）	20
摩托驾照考试（原付免许试验）	−4
中型车驾照考试（中型免许试验）	−4

特技对道德指数的影响

除了指令和事件，特技也对道德指数有所影响，有些直接对道德指数产生影响，而有些则要配合平时的行动来产生影响。

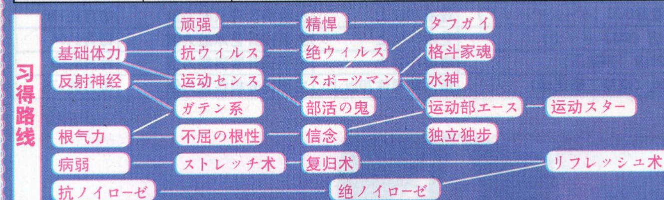
特技	效果	发动率
エスケープ	发动时道德指数−0.4	平时体调未满33时100%发动
アーティスト	完成艺术作品时道德指数+10	月初时25%发动
朝型	道德指数上升量+0.1	必发动
夜型	道德指数下降量−0.1	必发动
モラリスト	道德指数上升量+30%	必发动
奉仕精神	道德指数+5	平时5%几率发动

特技

特技是本作中最重要的新系统，丰富的特技令角色培养更具趣味性。学习特技需要消耗经验值，一些高级的特技需要达成一定条件（主要是学会其他特技）才可以学，并且学会的特技需要通过实践（即装备）才能真正发挥作用。特技不能随时学习和实践，而只能在每个学期开始时交由星川真希来完成，由于每个学期只有一次实践机会，因此在实践时应考虑周全。特技分为几大类别，在学习画面中可以按L/R键来切换类别。一些特技搭配使用能发挥出意想不到的价值。学会过的特技在下一周目时不会继承，不过只要学会过一次的特技在下一周目时一开始就会开放，只需消耗经验值不用达成条件就能学会。

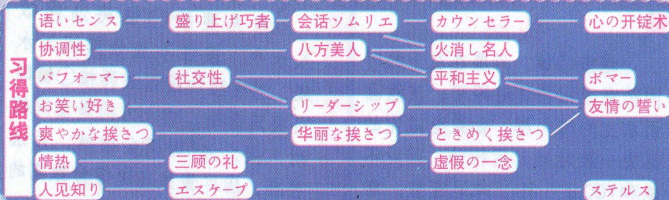
运动

特技名	所需经验值	效果
基础体力	10	体调减少量−20%
反射神经	10	运动+10
根气力	10	根性+10
病弱	10	虽然容易生病，但生病时会有女生来探病
抗ノイローゼ	10	不容易进入神经衰弱状态（效果小）
顽强	20	不容易受伤（效果小）
抗ウィルス	20	不容易生病（效果小）
运动センス	20	运动+20
ガテン系	20	运动、根性的增加量+30%，其余项目增加量−30%
不屈の根性	20	根性+20
ストレッチ术	20	休养时体调增加量+20%
精悍	30	体调减少量−20%，且不容易受伤
绝ウィルス	30	不容易生病（效果大）
スポーツマン	30	执行“运动”指令时运动的增加量+20%
部活の鬼	30	运动部课外活动的经验值+30%，体调减少量+50%
信念	30	运动时的根性增加量+20%
复归术	30	生病、受伤、神经衰弱状态变得容易回复
绝ノイローゼ	30	不容易进入神经衰弱状态（效果大）
タフガイ	40	体调减少量−20%且不容易受伤（效果大）
格斗家魂	40	战斗时运动、根性+200
水神	40	游泳大会时运动、根性+50，约女生去泳池、海边约会时变得更容易
运动部エース	40	在进行运动部活动时运动、根性增加量+10%、参加比赛和大会时课外活动经验值+20，前田一稀好感度上升率UP
独立独步	40	如果上周有约会的话能力值上升−40%，如果没有约会则+10%，龙光寺海好感度上升率UP
运动スター	50	在进行运动部活动时运动、根性增加量+15%、参加比赛和大会时课外活动经验值+40
リフレッシュ术	50	休养时体调回复量+50%



交流（コミュニケーション）

特技名	所需经验值	效果
语いセンス	10	约会时一定几率令女孩心跳度上升
协调性	10	在校内遇到女孩时一定几率少量提高其心跳度和友好度
パフォーマー	10	打招呼场合的出现机会增多
お笑い好き	10	约会时就算选择了不恰当的选项也不会伤害到女孩
爽やかな挨さつ	10	在校内遇到女孩时一定几率少量提高其心跳度和友好度
情热	10	打招呼场合的出现机会增多，邀请约会的成功率提高，但能力值的上升量−25%
人见知り	10	打招呼时不会碰到任何人
盛り上げ巧者	20	在校内遇到或在约会时一定几率令女孩心跳度和友好度少量提高
社交性	20	好感度在友好以上的女孩变得比较不容易受到伤害，柳富美子好感度上升率提高
三顾の礼	20	邀请约会必定成功
会话ソムリエ	30	在校内遇到或在约会时一定几率令女孩心跳度和友好度提高
八方美人	30	心跳度更容易提高，但也更容易伤害到女孩
リーダーシップ	30	进行学生会活动时能力值提升量+20%
华丽な挨さつ	30	在校内遇到女孩时一定几率提高其心跳度和友好度
エスケープ	30	体调未满33时执行“休养”指令一天可令体调+5，但道德指数会下降
カウンセラー	40	在校内遇到或者打电话给女孩时，一定几率少量降低其伤心度
火消し名人	40	炸弹爆炸的女孩心跳度、友好度大幅下降，但其他女孩的降低量减轻
平和主意	40	炸弹爆炸时所有女孩的心跳度、友好度降低量减轻，能力值上升量−10%
ときめく挨さつ	40	在校内遇到女孩时一定几率大幅提高其心跳度和友好度
虚假の一念	40	连续进行约会的女孩心跳度上升，但其他女孩更容易受到伤害
心の开锭术	40	女孩的负面特技无效化
ボマー	50	所有能力值上升量+10%，但炸弹爆炸时所有女孩的心跳度、友好度下降量增加
友情の誓い	50	不提升心跳度，只提升友好度
ステルス	50	和好感度在友好以下的女生打招呼时不会遇到她，炸弹爆炸时心跳度、友好度进一步下降



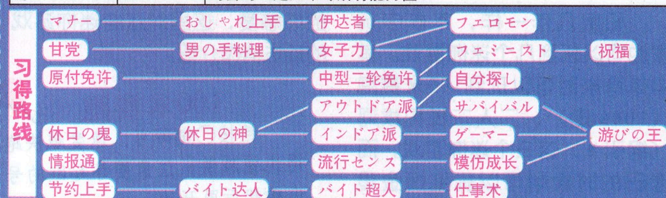
学问

特技名	所需经验值	效果
读み书き	10	文系+10
论理的思考	10	理系+10
感受性	10	艺术+10
佑笔	20	文系+20
学者肌	20	文系、理系能力增加量+20%，其他能力增加量−20%
数学センス	20	理系+20
艺术センス	20	艺术+20
艺术家肌	20	艺术能力增加量+20%，其他能力增加量−20%
英会话	30	考试时文系+30
文才	30	文系能力增加量+15%
科学的训练	30	执行运动指令时运动能力更容易提升，郡山知姬好感度上升率提高
理学博士	30	理系能力增加量+15%
机械工作	40	每月的16日手机电池电量回复两格
表现力	30	艺术能力增加量+15%
艺术の闪き	30	就算实行艺术以外的指令时，也有一定几率令艺术+3
バイリンガル	40	考试时文系+50，艾莉莎・D・鸣濑的好感度上升率提高
文豪	40	每月前半部分一定几率提升女孩的心跳度、金钱＋30，语堂亚美好感度上升率提高
文化部エース	40	进行文化部活动时文系、理系、艺术能力增加量+15%，举行大会时课外活动经验值+20
アーティスト	40	每月前半部分一定几率提升女孩的心跳度和道德指数，响野里澄好感度上升率提高
文化部大御所	50	进行文化部活动时文系、理系、艺术能力增加量+20%，举行大会时课外活动经验值+40



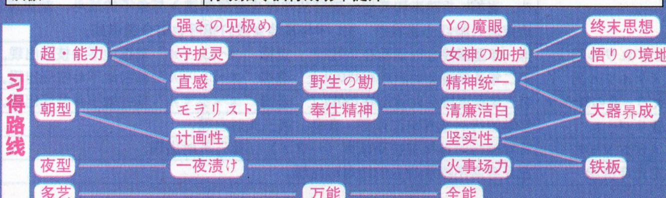
课外活动

特技名	所需经验值	效果
原付免许	–	参加摩托驾照考试并通过后自动获得，无需经验值，获得该技能后商店中会追加摩托车（原付バイク）出售，该特技不用实践也可发挥作用
中型二轮免许	–	已取得摩托驾照且参加中型车驾照考试并通过后自动获得，无需经验值，获得该技能后商店中会追加中型二轮车出售，该特技不用实践也可发挥作用
マナー	10	容姿+10
甘党	10	一定几率令体调+7，但容姿−1.5
休日の鬼	20	休息日能力值增加量+10%
情报通	10	送女孩生日礼物时心跳度和友好度上升量提升
节约上手	10	购物时价格降低30%
おしゃれ上手	20	容姿+20
男の手料理	20	休息日一定几率令体调+5
休日の神	40	休息日能力值增加量+20%
バイト达人	20	打工时能力值增加量+10%，但成功率降低
伊达者	30	容姿能力值增加量+15%
女子力	30	约会时一定几率提高女孩的友好度
アウトドア派	30	休息日只能执行运动、部活、约会、休养指令，但能力值增加量+30%
インドア派	30	休息日只能执行文系、理系、艺术、休养指令，但能力值增加量+50%
流行センス	30	约会时一定几率提高女孩的心跳度和友好度
バイト超人	30	打工时能力值增加量+20%，但成功率降低
フェロモン	40	约会时一定几率提高女孩的心跳度
フェミニスト	40	星川真希、语堂亚美、郡山知姬、柳富美子、艾莉莎・D・鸣濑好感度变得容易提高，龙光寺海、前田一稀、响野里澄、皋月优好感度提高率下降
自分探し	40	休息日执行指令时一定几率令运动、根性、艺术+7，体调−20，且令干劲提升
サバイバル	40	不容易受伤
ゲーマー	40	从事游戏除BUG打工时获得的金钱+50%，在进行打靶的迷你游戏时子弹+4，七河琉依好感度上升率提高
模仿成长	40	配合女孩最高的能力值来令玩家自身的能力值增加，星川：根性(大)；语堂：文系(大)；龙光寺：理系・运动(中)；郡山：理系(大)；柳：艺术・容姿(中)；鸣濑：文系・运动(中)；前田：运动(大)；响野：艺术(大)；皋月、大仓：文系・理系・艺术・容姿・运动・根性(小)
仕事术	40	一定几率令打工时获得的金钱+50%
祝福	50	当平时指令全部执行成功时该周礼拜六的能力值增加量+400%，星川真希好感度上升率提高
游びの王	50	约会时一定几率令所有能力值+10



其他（その他）

特技名	所需经验值	效果
超・能力	10	战斗时背景发生变化
朝型	10	干劲变动加快，早晨到上学时这段时间中的事件变得容易发生
夜型	10	干劲变动放缓，放学后的事件变得容易发生
多艺	30	所有能力值减少量−10%
强さの见极め	20	战斗时可以看到敌人的HP情况
守护灵	20	执行“休养”指令时一定几率令随机一种能力值+5
直感	20	约会时令好感度下降的选项旁会带有炸弹图标提示
モラリスト	20	道德指数上升量+30%
计画性	20	行动指令的成功率少量提升
一夜渍け	20	考试前日文系、理系、艺术的增加量+777%
野性の勘	30	期末考试时一定几率令考试分数+70
奉仕精神	30	平时执行行动指令时一定几率令道德指数+5，但金钱−2
万能	60	所有能力值的减少量−15%
Yの魔眼	40	手机上查看女孩资料时可以得知其三围
女神の加护	40	执行行动指令时一定几率令能力值增加量+500%
精神统一	40	特技发动几率少量提升
清廉洁白	40	不容易伤害到女孩，但心跳度上升也变得不容易
坚实性	40	一定几率令指令必定执行成功
火事场力	40	体调未满33时运动能力值增加量+44%，战斗时运动+200
全能	60	所有能力值增加量+15%
终末思想	50	女孩不会主动邀请玩家放学后一起回家
悟りの境地	50	特技发动几率提升
大器晚成	50	经验值增加量+30%，但行动指令执行成功下降
铁板	50	行动指令执行成功率提升



上位特技

特技名	所需经验值	习得条件	效果
优等生	80	清廉洁白、全能、文武两极道	行动指令执行成功率提高、所有能力值的增加量+15%，但体调减少量也加+15%因此更容易变得疲劳，皋月优好感度上升率提高
黑幕	10	リーダーシップ、仕事术	炸弹传闻出现时显示放炸弹者
文武两极道	80	运动部エース、文化部エース	执行文系、理系指令时运动能力值减少量降低，执行运动指令时文系、理系能力值减少量降低
不断の精神力	60	信念、三顾の礼	行动指令执行次数越多成功率就变得越高
火消しの匠	100	精悍、火消し名人	炸弹爆炸时自己挺身而出控制其杀伤力，但体调会变成0
妄想具现化	100	アーティスト、终末思想	看到一些妄想的景象，放学打招呼时看到的女孩会以泳装造型出现
真理の解明术	40	优等生	挖掘到女孩潜在的特技
告白する勇气	1	不断の精神力	毕业时可以自己选择告白对象进行告白

迷你游戏



和前几作一样，本作中玩家也可以玩到几个迷你游戏。其中体育祭时可以玩到100米赛跑（100m走）、二人三脚和拔河（纲引き）这三个迷你游戏，而缘日的时候则可以玩到捞金鱼（金鱼すくい）、打靶（射的）这两个迷你游戏。只要玩过一次的迷你游戏，都可以在标题画面的“おまけ”的“ミニゲーム”项目中进行反复游戏，从而磨炼自己的水平。在流程中玩迷你游戏表现出色的话，会增加女孩对你的好感度，这里对这些迷你游戏的玩法稍作介绍。

100米赛跑

连按○键即可，速度越快跑得也就越快，注意要等起跑的号令响起后再开跑。

拔河

连按○键，只要在左上的时间结束时保持优势即可，注意画面右上的精力槽，如果全减完的话会一段时间无法行动，因此不能和100米一样一味地连按。相对来说获胜几率最高的一个迷你游戏。

二人三脚

根据提示按L（左脚）和R键（右脚）即可，注意节奏，后期会越来越快。

捞金鱼

首先要按○键将渔网放入水中，按住不放令其沉入水底，当有猎物经过时再按○键即可将其捞起。右上方的是渔网的耐久度，为0时网会破掉，无法再捞。应尽量找乌龟等分数高的猎物。

打靶

十字键或滑杆为移动准星，○键为发射，注意子弹有数量限制，发射完了之后要按△键上弹，时间为0时游戏结束。有些大型的目标有特别的弱点，需要找到后才能更有效率地击破。

战斗

系列前两作中的战斗要素在本作回归，并且画面效果大增。本作中的敌人种类相对较多，而根据玩家的道德指数高低，玩家将以白骑士（道德高）或黑骑士（道德低）两种不同姿态作战，而根据加入的课外活动部不同，玩家能使用的必杀技也不一样。一开始并不是所有必杀技都能使用，要不断战斗积累经验才能学会新的必杀技。遭到敌人攻击时，必杀槽（スロット）就会向后进一格，当停留在对应槽上时才能发动对应的必杀技。有些奥义在发动时需要准备，此时就要先选奥义进行准备，然后才能选择“奥义发动”来发动奥义。注意女主角们在发动奥义时会有特写画面，这关系到CG图片的收集。

敌人出现条件

敌人名	出现条件
ワル男	在同一地点约会三次（不一定要和同一对象）即会出现，注意如果第三次的约会对象是大仓都子那就不会出现。
キング	打败两次以上ワル男，在第三年的9月～12月出现。
番长	ワル男、はぐれワル男、メタルワル男、キラー月の轮グマ、鹿リバース或メガシャーク均以自己的力量战胜，2012年2月9日没有进入生病状态且放学时没有其他事件发生，则会在当天出现。
うさぎさん	大仓都子处于黑化之后的状态时，和其他女孩约会后会出现与兔子的强制战斗，当按L/R键来和其他女孩打招呼时也会强制进入与兔子的战斗。就算黑化结束进入脸红心跳状态，按L/R与其他女孩打招呼也有会遭遇到。
はぐれワル男	第一年圣诞晚会时运动在150以上，选择“スペシャル”前往地下斗技场出现。
メタルワル男	第二年圣诞晚会时运动在150以上，选择“スペシャル”前往地下斗技场出现。
キラー月の轮グマ	第三年圣诞晚会时运动在150以上，选择“スペシャル”前往地下斗技场出现。
鹿リバース	修学旅行时选择前往京都・奈良，第三天时出现。
メガシャーク	修学旅行时选择前往夏威夷（ハワイ），第三天时出现。
龙光寺贵忠	龙光寺海不继承家业的结局时出现。

主人公必杀技

外形	所属课外活动部	1	2	3	4	5	6
白骑士	野球部	速さUP	回复	火魔法	超攻击UP	カウンター	奥义发动（根性バーニング）
	足球部	速さUP	回复	风魔法	カウンター	バリヤー	奥义发动（太阳と埃の记忆）
	水泳部	速さUP	回复	水魔法	バリヤー	痛みを力に	奥义发动（ウォータークラウン）
	剑道部	攻击UP	回复	カウンター	痛みを力に	超攻击UP	奥义发动（地ずり残月）
	文艺部	防御UP	回复	超火魔法	全员回复	超无魔法	奥义发动（一笑千山青）
	化学部	防御UP	回复	超风魔法	超土魔法	复活	奥义发动（热力学第二法则）
	播音部	防御UP	回复	全员速UP	全员回复	金缚り	奥义发动（マイクは剑より强し）
	吹奏乐部	防御UP	回复	全员防UP	全员回复	超风魔法	奥义发动（风なり）
	漫研部	防御UP	回复	痛みを力に	バリヤー	カウンター	奥义发动（インクの魔术）
	归宅部（不参加任何活动部）	防御UP	回复	超无魔法	信じてる	超复活	奥义发动（孤立の叫び）
黑骑士	野球部	火魔法	攻击UP	カウンター	超攻击UP	超火魔法	奥义发动（根性バーニング）
	足球部	风魔法	攻击UP	カウンター	バリヤー	超风魔法	奥义发动（太阳と埃の记忆）
	水泳部	水魔法	攻击UP	バリヤー	痛みを力に	超水魔法	奥义发动（ウォータークラウン）
	剑道部	土魔法	攻击UP	カウンター	痛みを力に	超攻击UP	奥义发动（地ずり残月）
	文艺部	超风魔法	攻击UP	超火魔法	全员回复	超绝无魔法	奥义发动（一笑千山青）
	化学部	无魔法	攻击UP	超绝风魔法	超绝土魔法	复活	奥义发动（热力学第二法则）
	播音部	无魔法	攻击UP	全员速UP	超无魔法	金缚り	奥义发动（マイクは剑より强し）
	吹奏乐部	风魔法	攻击UP	全员防UP	超风魔法	超绝风魔法	奥义发动（风なり）
	漫研部	火魔法	攻击UP	痛みを力に	バリヤー	カウンター	奥义发动（インクの魔术）
	归宅部	无魔法	攻击UP	超无魔法	信じてる	超复活	奥义发动（孤立の叫び）

女主角必杀技

姓名	1	2	3	4	5	6
星川真希	仲间回复	防御应援	超全员回复	全员バリヤ	复活	奥义发动（愈しの翼）
皋月优	全员防UP	超火魔法	全员回复	反射バリヤ	超无魔法	奥义发动（メテオ）
语堂亚美	攻击应援	超火魔法	カウンター	超绝火魔法	反射バリヤ	奥义发动（语堂禁书录）
龙光寺海	速さUP	超攻击UP	眼力	超绝水魔法	超回复	奥义发动（二丁拳铳）
郡山知姬	超水魔法	超火魔法	超风魔法	超地魔法	超绝无魔法	奥义发动（混ぜるな危险）
柳富美子	攻击应援	速さ应援	防御应援	全员回复	应援バリヤ	奥义发动（うふ～ん）
艾莉莎・D・鸣濑	速さUP	攻击应援	风魔法	攻击UP	カウンター	奥义发动（秘剑熊杀し）
前田一稀	速さUP	攻击UP	痛みを力に	超攻击UP	カウンター	奥义发动（黄金の右）
响野里澄	速さUP	攻击应援	防御应援	应援バリヤ	金缚り	奥义发动（里澄の调べ）
大仓都子	防御应援	仲间回复	无魔法	金缚り	超仲间回复	奥义发动（スタンドバイミー）
七河琉依	火魔法	防御UP	痛みを力に	回复	カウンター	奥义发动（コナミコマンド）



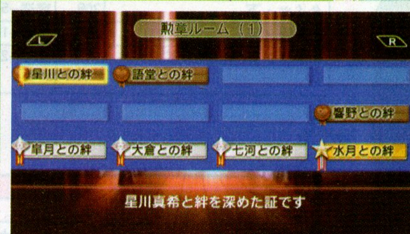


附加要素

在标题画面的“おまけ”项目中有几个子选项。其中“画廊”（ギャラリー）为观赏女孩们的CG图片和结局，不过要注意必须是达成过甜蜜结局的女孩才会在此出现对应画廊；“迷你游戏”（ミニゲーム）是自由挑战游戏中玩过的各种迷你游戏；勋章室（勋章ルーム）为确认游戏中获得的勋章；“闲谈”（フリートーク）是听取游戏中各角色声优的简单访谈，不过要先达成对应角色的结局后才会出现；“凝望房间”（みつめてルーム）中可以自由更换已迎来结局的女孩的服装以及画面背景进行观赏，接上PSP的专用摄像头，还能让女孩们根据玩家们的视线凝视屏幕外的玩家。

勋章

勋章是给玩家在游戏中达成某些条件后的奖励，和X360的成就、PS3的奖杯性质类似，并没有实际意义。根据条件达成的程度，勋章会呈现出不同的颜色质地，从低到高依次为铜、银、金。与女主角们相关的勋章，一般告白成功/被告白结局看过其一就是铜勋章，两者都看过是银勋章，CG画廊全收集才为金勋章，因此还是很费工夫的。勋章房间1中是与12位女主角相关的勋章，这里不再一一介绍，主要为大家介绍一下勋章房间2中的勋章收集。



勋章房间2勋章一览

勋章名	获得方法
进路の证	根据通关时达成的累计A级进路种类获得，8种（30%）为铜、13种（50%）为银、20种（80%）为金。
高校生の神	尽量以高能力状态通关，所有能力值均达到250以上时通关可获得最高的金勋章。
特技の达人	尽量以学会多种特技的状态通关，学会30%特技为铜章、50%为银章，令包括上位特技在内的所有特技开放为金章。
命しらず	令所有女孩登场并以甜蜜结局过关。
コレクター	尽量多收集道具过关、收集73种以上为铜章、122种以上为银章、196种以上为金章。
皆勤赏	学校的各项活动全不缺席过关，如果三年中一次都没有生病可获得金章。
游びの达人	所有约会地点至少去过一次以上，注意追加约会的地点，如咖啡店、甜点店等也包括在内，另外如果发生特殊事件（有CG的那种）的话可能会不计算在内，所以建议再去一次。
チョコ魔人	一次性尽可能多地收到巧克力（义理也算），5个以上为铜章、7个以上为银章、12个为金章。
汉の证	战胜番长。
武斗派高校生	与所有敌人战斗过并都取得胜利。

毕业进路

玩家可以自己选择毕业时的出路（进路），比如升学、就职或是其他出路等。有些女主角的攻略对毕业时玩家的去向有所要求，比如皋月优和郡山知姬都要求主人公的毕业进路达到A级才能迎来她们的告白，另外A级进路的达成率也关系到勋章的获得，这里就为大家列一下本作中A级进路的内容和达成条件。

类型	名称	条件
升学	超一流大学	期末考试总分在500以上（文系、理系、艺术能力值都要在260以上）
	一流大学	期末考试总分在400以上（文系、理系、艺术能力值都要在240以上）
	文系专门大学	文系500以上
	理系专门大学	理系500以上
	艺术专门大学	艺术500以上
	运动专门大学	运动500以上
就职	一流企业	文系或理系200以上，或艺术+根性200以上
部活	プロ野球选手	加入野球部并出席全国大会（胜负无关）
	プロサッカー选手	加入足球部并出席校际比赛（インターハイ）（胜负无关）
	水泳选手	加入水泳部并出席校际比赛（胜负无关）
	剑术家	加入剑道部并出席校际比赛（胜负无关）
	音乐家	吹奏乐部经验值300以上第三年1月21日参加文化部颁奖典礼
	漫画家	漫研部经验值300以上第三年1月21日参加文化部颁奖典礼
	化学者	化学部经验值300以上第三年1月21日参加文化部颁奖典礼
	アナウンサー	播音部经验值300以上第三年1月21日参加文化部颁奖典礼
	小说家	文艺部经验值300以上第三年1月21日参加文化部颁奖典礼
	政治家秘书	学生会经验值200以上
特技系	ボランティア	学会特技“奉仕精神”，且根性200以上、道德指数30
	配达业	学会特技“原付免许”，且运动或根性200以上
	レーサー	学会特技“中型免许”，且运动及根性200以上
	格斗家	学会特技“格斗家魂”，且运动及根性200以上
	通译	学会特技“バイリンガル”且文系200以上，或学会特技“英会话”且文系250以上
其他	总番	战胜番长
	モデル	容姿500以上
	个人投资家	毕业时所持金钱在1000以上

道具

在“身支度”指令中选择“道具”（アイテム）可以查看并使用目前所持有的道具，其中有不少道具属于衣着，穿上以后会对玩家的能力值产生影响。按□键可以舍弃所持的道具。大多数道具可以在商店中购买到（休息日时选择“购物”指令），但要消耗金钱（通过特技可降低售价），不过也有很多道具要达成特殊条件后才会获得。游戏中道具种类虽多，但能够继承到下一周目的却相当少。

上衣（トップ）

道具名	售价	能力	备注
カジュアルシャツ	10R	容姿+5	—
アロハシャツ	20R	容姿+2	—
ジャージ・上	20R	容姿−5、运动+5%	前田一稀心跳度+1%
高机能性スポーツウェア・上	70R	容姿−5、运动+10%	前田一稀心跳度+3%
背广・上	100R	容姿+5	皋月优心跳度+1%
コート	100R	容姿+5	郡山知姬心跳度+1%
绀ブレザー	50R	容姿+5	柳富美子心跳度+1%
Tシャツ	5R	容姿+2	—
デザイナーズTシャツ	20R	容姿+5	星川真希心跳度+1%
パンクなTシャツ	20R	容姿+10、道德指数−10	龙光寺海心跳度+1%
着物	50R	容姿+5	艾莉莎・D・鸣濑心跳度+3%
キャラ绘プリントTシャツ	30R	容姿−10	七河琉依心跳度+1%
タイツ・上	20R	容姿−5、运动+5	—
执事服・上	50R	容姿+10	七河琉依心跳度+1%
手编みの冬着セット	—	容姿+2	第三年圣诞节时大仓都子的礼物，大仓都子心跳度、友好度+1%
コスプレQMA制服・上	—	容姿+2	第二年时七河琉依送的生日礼物，七河琉依心跳度、友好度+1%
アルカードの服	100R	—	战斗时防御力+10
月风魔の铠	150R	—	战斗时防御力+15
剑道着セット	50R	—	战斗时防御力+5
はぐれジャージ	—	容姿−10	战胜第一年圣诞晚会地下斗技场中出现的はぐれワル男得到，战斗时防御力+10
はぐれTシャツ	—	容姿−10	战胜第一年圣诞晚会地下斗技场中出现的はぐれワル男得到，战斗时防御力+10
メタルジャージ	—	容姿−20	战胜第二年圣诞晚上地下斗技场中出现的メタルワル男得到，战斗时防御力+20
メタルTシャツ	—	容姿−20	战胜第二年圣诞晚上地下斗技场中出现的メタルワル男得到，战斗时防御力+20
クマの毛皮	—	运动+2	战胜第三年圣诞晚会地下斗技场中出现的キラー月の轮グマ得到
ミスリルのジャージ	—	容姿−5	战胜ワル男后得到，战斗时防御力+5
おそろいのTシャツ	—	容姿−5	战胜ワル男后得到，战斗时防御力+5
キングのジャージ	—	容姿−10	战胜キング后得到，战斗时防御力+10
ドラゴン学ラン	—	容姿−20	战胜番长后得到，战斗时防御力+20
小粋などてら	20R	容姿+5	—
ドラゴン刺绣の学ラン	20R	根性+5	—
メローラ姬の衣装	40R	艺术+20、容姿−10	所有女孩心跳度上升率−20%
VKブランドのジャケット	20R	容姿+5	—
皮ジャン	70R	容姿+5	—

裤子（ボトム）

道具名	售价	能力	备注
ジーンズ	30R	容姿+5	龙光寺海心跳度+1%
ヴィンテージものジーンズ	200R	容姿+10	
绵パンツ	30R	容姿+5	柳富美子心跳度+1%
ボンテージパンツ	50R	容姿+10、道德指数−10	龙光寺海心跳度+1%
ジャージ・下	20R	容姿−5、运动+5%	前田一稀心跳度+1%
高机能性スポーツウエア・下	70R	容姿−5、运动+10%	前田一稀心跳度+3%
ハーフパンツ	20R	容姿+5	皐月优心跳度−1%
背广・下	100R	容姿+5	皐月优心跳度+1%
タイツ・下	20R	容姿−5、运动+5	
执事服・下	50R	容姿+10	七河琉依心跳度+1%
コスプレQMA制服・下	–	容姿+2	第三年时七河琉依送的生日礼物，七河琉依心跳度、友好度+1%

袋中物（ポケット）

道具名	售价	能力	备注
传说の木刀	50R	–	战斗时攻击力+5
伊集院家のあゆみ	–	文系+2、容姿+2	第一年、第三年时的圣诞礼物
アルカードの剑（レプリカ）	100R	–	战斗时攻击力+10
革の鞭（レプリカ）	100R	–	战斗时攻击力+10
铁の勇气	20R	体调−5、运动+5	–
钢の勇气	40R	体调−10、运动+10	–
メタル勇气	60R	体调−15、运动+15	–
健康のお守り	100R	体调+5%	–
勉学のお守り	200R	文系+10、理系+10	–
艺术のお守り	100R	艺术+10	–
运动のお守り	100R	运动+10	–
美のお守り	100R	容姿+10	–
斗魂のお守り	100R	根性+10	–
ヴィンテージものギター	200R	艺术+10	响野里澄心跳度+3%
诗集	20R	文系+2%	–
スポーツ入门书	20R	运动+2%	–
古我先生著《汉と根性》	20R	根性+2%	–
エステ入门书	20R	容姿+2%	–
悟りの书	50R	经验值+1%	–
仙人の书	200R	经验值+5%	–
愈しのぬいぐるみ	20R	体调+1%	–
なごみのぬいぐるみ	40R	体调+3%、根性−10	–
やすらぎのぬいぐるみ	60R	体调+5%、根性−10 –	–
独创的なオブジェ	30R	文系+10、艺术−10	–
杀人コアラの土偶	30R	体调−10、根性+10	–
トレーニング机器	20R	运动+2%	–
睡眠学习装置	40R	文系+2%、理系+2%、根性−20	–
セクシーグラビア杂志	–	体调+5%	道德指数在35以上时发生发现掉在地上的H本事件，捡起来即可得到，装备后所有女孩心跳度上升率−5%
ニャンコ	–	体调+5%、容姿+5%	道德指数在−35以下时发生发现弃猫事件，收留它即可得到
押し花のしおり	20R	文系+5	–
宇宙征服ロボフィギュア	20R	理系+5	–
ウツボカズラの鉢植え	20R	体调+2%	–
1670万色パステル	20R	艺术+5	–
ボードゲーム	20R	体调+2%	–
クラシックのスコア	20R	艺术+5	–
谜のプロモーションビデオ	20R	容姿+5	–
犬のクッション	20R	体调+2%	–
理事长のブロマイド	20R	容姿+5	–
グレイちゃん人形	20R	理系+5	–
ケロケロでべそちゃん人形	20R	体调+2%	–
DX电动ゴッドドリル	20R	–	战斗时攻击力+5
伊集院印の麻醉铳	20R	–	战斗时攻击力+10
北极ペンギンの童话本	20R	文系+5	–
物理化学の本	20R	理系+2%	–
美术入门杂志	20R	艺术+2%	–
犬のぬいぐるみ	20R	–	–
ケサランパサラン	100R	经验值+1%、课外活动及打工经验值+1%	–
切れないかたな	–	–	战胜第一年圣诞晚会地下斗技场中出现的はぐれワル男得到，战斗时攻击力+5
ユーキの神梓	–	运动+10、根性+10	战胜第二年圣诞晚上地下斗技场中出现的メタルワル男得到，可继承到下一周目
クマの片腕	–	运动+2	战胜第三年圣诞晚会地下斗技场中出现的キラー月の轮グマ得到
クマ杀しの证	–	根性+2	战胜第三年圣诞晚会地下斗技场中出现的キラー月の轮グマ得到，女孩心跳度+1%，可继承到下一周目
名铳次郎丸	–	–	战胜第三年圣诞晚会地下斗技场中出现的キラー月の轮グマ得到，战斗时攻击力+15
平家の刀	–	–	战胜ワル男后得到，战斗时攻击力+5
英会话セット	–	文系+5%	战胜キング后得到
エクスカリバー	–	–	战胜キング后得到，战斗时攻击力+10
エクスカリバー	–	–	战胜番长后得到，战斗时攻击力+20
汉の证	–	根性+20	战胜番长后得到，可继承到下一周目
铁パイプ	–	体调−10%	战胜兔子うさぎさん后得到，战斗时攻击力+5，可继承到下一周目
さびた五寸钉	–	体调−10%	战胜兔子うさぎさん后得到，战斗时攻击力+5，可继承到下一周目
ノイズの闻こえるラジオ	–	体调−10%、艺术+5	战胜兔子うさぎさん后得到，可继承到下一周目
谜の三角帽子	–	体调−10%、容姿+5	战胜兔子うさぎさん后得到，可继承到下一周目
静冈茶	–	体调+10、根性−10	战胜兔子うさぎさん后得到，可继承到下一周目
はみ出したワタ	–	体调−10%	战胜兔子うさぎさん后得到，可继承到下一周目
チェーンソー	–	体调−10%	战胜兔子うさぎさん后得到，战斗时攻击力+30、防御力−30，可继承到下一周目
愈しのアロマキャンドル	–	体调+2%	第一年时星川真希送的生日礼物，星川真希心跳度、友好度+1%
愈しのポプリセット	–	体调+2%	第三年时星川真希送的生日礼物，星川真希心跳度、友好度+1%
ベストセラー小说	–	文系+2	第一年时语堂亚美送的生日礼物，语堂亚美心跳度、好感度+1%
おしゃれなブックエンド	–	容姿+2	第二年时语堂亚美送的生日礼物，语堂亚美心跳度、好感度+1%
おしゃれな书见台	–	文系+2%	第三年时语堂亚美送的生日礼物，语堂亚美心跳度、好感度+1%
普通のシャーペン	–	文系+2	第一年时龙光寺海送的生日礼物，龙光寺海心跳度、好感度+1%
おしゃれなボールペン	–	文系+5	第二年时龙光寺海送的生日礼物，龙光寺海心跳度、好感度+1%
高级万年笔	–	文系+10	第三年时龙光寺海送的生日礼物，龙光寺海心跳度、好感度+1%
お笑いDVD	–	体调+2%	第二年时柳富美子送的生日礼物，柳富美子心跳度、好感度+1%
和风のお财布	–	容姿+2	第二年时艾莉莎・D・鸣濑送的生日礼物，艾莉莎心跳度、好感度+1%
美浓烧の茶碗	–	文系+5	第三年时艾莉莎・D・鸣濑送的生日礼物，艾莉莎心跳度、好感度+1%
前田印トレーニングマシン	–	体调−10%、运动+5%	第三年时前田一稀送的生日礼物，前田一稀心跳度、好感度+1%
自作オルゴール	–	艺术+5	第一年时响野里澄送的生日礼物，响野里澄心跳度、好感度+1%
自作曲入り目觉まし时计	–	体调+2%	第三年时响野里澄送的生日礼物，响野里澄心跳度、好感度+1%
シルバーの食器セット	–	艺术+5	第一年时皐月优送的生日礼物，皐月优心跳度、好感度+1%
シルバーのペーパーウエイト	–	艺术+5	第二年时皐月优送的生日礼物，皐月优心跳度、好感度+1%
シルバーのブレスレット	–	容姿+5	第三年时皐月优送的生日礼物，皐月优心跳度、好感度+1%
レアものゲームソフト	–	体调+5%	第一年时七河琉依送的生日礼物，七河琉依心跳度、好感度+1%
暖かいマフラー	–	容姿+2	第二年圣诞晚会时星川真希的礼物，星川真希心跳度、友好度+1%
ダンテの诗集	–	文系+2	第一年圣诞晚会时语堂亚美的礼物，语堂亚美心跳度、友好度+1%
携带LEDライト	–	文系+2%	第二年圣诞晚会时语堂亚美的礼物，语堂亚美心跳度、友好度+1%
おしゃれな文库カバー	–	容姿+2	第三年圣诞晚会时语堂亚美的礼物，语堂亚美心跳度、友好度+1%
ビーカーとフラスコのセット	–	理系+2%	第一年圣诞晚会时郡山知姬的礼物，郡山知姬心跳度、友好度+1%
高分子纤维のハンカチ	–	理系+2	第二年圣诞晚会时郡山知姬的礼物，郡山知姬心跳度、友好度+1%

マイク・卓上スタンドセット	–	艺术+2	第一年圣诞晚会时柳富美子的礼物，柳富美子心跳度、友好度+1%
卓上ミキサー	–	艺术+2	第二年圣诞晚会时柳富美子的礼物，柳富美子心跳度、友好度+1%
おしゃれ蝶ネクタイ	–	容姿+2	第三年圣诞晚会时柳富美子的礼物，柳富美子心跳度、友好度+1%
和物の扇子	–	容姿+2	第二年圣诞晚会时艾莉莎・D・鸣濑的礼物，艾莉莎心跳度、友好度+1%
漆涂りの茶碗	–	容姿+2	第三年圣诞晚会时艾莉莎・D・鸣濑的礼物，艾莉莎心跳度、友好度+1%
シェイプボディ读本	–	运动+2%	第二年圣诞晚会时前田一稀的礼物，前田一稀心跳度、友好度+1%
里澄手作りバイオリン	–	艺术+2	第一年圣诞晚会时响野里澄的礼物，响野里澄心跳度、友好度+1%
里澄作曲BGM集	–	艺术+2	第二年圣诞晚会时响野里澄的礼物，响野里澄心跳度、友好度+1%
携带オーディオプレイヤー	–	艺术+2	第三年圣诞晚会时响野里澄的礼物，响野里澄心跳度、友好度+1%
シルバーのペーパーナイフ	–	艺术+2	第一年圣诞晚会时皋月优的礼物，皋月优心跳度、友好度+1%
刺绣入りのハンカチ	–	容姿+2	第二年圣诞晚会时大仓都子的礼物，大仓都子心跳度、友好度+1%
姊妹DEうっふ～ん	–	体调+10%、容姿–10	第一年圣诞晚会时小林学的礼物，所有女孩心跳度上升率–20%
天态望远镜	–	理系+10	第二年圣诞晚会时小林学的礼物，所有女孩心跳度上升率–10%
飞び出す3Dセクシーアート		体调+10%、容姿–10	第三年圣诞晚会时小林学的礼物，所有女孩心跳度上升率–20%
高级エアロバイク	–	运动+2%	第一年圣诞晚会时七河正志的礼物
DDR	–	运动+2%	第二年圣诞晚会时七河正志的礼物
300kgのバーベル	–	运动+2%	第三年圣诞晚会时七河正志的礼物
世界征服ロボの设计图	–	理系+5	记忆棒中有初代《心跳回忆》的存档时获得

饰品（アクセサリー）

道具名	售价	能力	备注
ベレー帽	10R	艺术+2、容姿+2	–
テンガロンハット	10R	容姿+2、根性+2	–
ハンチング	30R	容姿+2、运动+2	郡山知姬心跳度+1%
缘なしメガネ	20R	容姿+2	–
黑ぶちメガネ	20R	文系+2、容姿+2	语堂亚美心跳度+1%
サングラス	20R	容姿+5	–
シルバーのペンダント	20R	容姿+2	–
スカルペンダント	30R	容姿+5、道德指数–10	龙光寺海心跳度+1%
ヒゲメガネ	10R	体调+5%、容姿–5	–
アフロヘアー	10R	艺术+10、容姿–5	–
攻めのブレスレット	50R	–	战斗时攻击力+5
受けのブレスレット	50R	–	战斗时防御力+5
猫耳セット	30R	体调+10%、容姿–10	所有女孩心跳度–20%
RAINBOWキャップ	20R	根性+5	–
ジョギングシューズ	20R	运动+5	–
コアラキーホルダー	20R	容姿+2	–
ガラスの指轮	20R	容姿+5	–
两手が右手の手袋	20R	容姿+5	–
いいにおいのハチマキ	20R	体调+2%	–
おサルのキーホルダー	5R	运动+5	–
バンダナ	20R	容姿+2	–
ひよこっこミニ	20R	根性+10	–
暖かい手袋	–	容姿+2	第一年圣诞时星川真希的礼物，星川真希心跳度、友好度+1%
お昼寝セット	–	体调+10%、文系–2%、理系–2%	第三年时柳富美子送的生日礼物，柳富美子心跳度、好感度+1%
サポーター	–	运动+2	第一年时前田一稀送的生日礼物，前田一稀心跳度、友好度+1%
重り付トレーニングシューズ	–	体调–10%、运动+5%	第二年时前田一稀送的生日礼物，前田一稀心跳度、友好度+1%
シルバーのハートキーホルダ	–	容姿+2	第二年圣诞晚会时皋月优的礼物，皋月优心跳度、友好度+1%
音符柄のトートバッグ	–	容姿+2	第二年时响野里澄送的生日礼物，响野里澄心跳度、好感度+1%
鹿の雷皮	–	根性+2	战胜鹿リバース后获得
鹿の雷角	–	根性+2	战胜鹿リバース后获得
エビの壳	–	–	战胜メガシャーク后获得
サメの牙	–	运动+2	战胜メガシャーク后获得
サメ肌の鳞	–	运动+2	战胜メガシャーク后获得
はぐれバンダナ	–	容姿–10	战胜第一年圣诞晚会地下斗技场中出现的はぐれワル男获得
メタルバンダナ	–	容姿–20	战胜第二年圣诞晚上地下斗技场中出现的メタルワル男获得
すてきな王冠	–	容姿+10	战胜キング后获得

杂物

道具名	售价	能力	备注
携带电话预备バッテリー	50R	–	使用后可令手机充满电
荣养ドリンク	10R	体调+5	除了购买外，战胜兔子うさぎさん后可获得，或在购物结束时随机从七河正志处获得
原付バイク	100R	–	需学会特技“原付免许”后（不一定要实践）才能购买，前往郊外约会地点时免费
中型二轮	150R	–	需学会特技“中型免许”后（不一定要实践）才能购买，前往市外约会地点时免费
スッポン凝缩Z	10R	体调+20、容姿–10	除了购买外，购物结束时可从小林学处随机获得
魅惑の香水フェロモーン	20R	容姿+10、根性–10	除了购买外，购物结束时可从七河正志处随机获得
ヨーグルトきのこ	5R	体调+10	看过9位女孩的甜蜜结局后才能购买
みかんの缶诘	5R	体调+10	看过6位女孩的甜蜜结局后才能购买
オリジナルブレンド红茶	5R	体调+10	看过3位女孩的甜蜜结局后才能购买
愈しの入浴剂	–	体调+50	第二年时星川真希送的生日礼物
ゴエモンザイム⑨テン	–	容姿+10、根性–10	第二年时郡山知姬送的生日礼物
手作りクッキーの诘め合わせ	–	体调+50	第一年圣诞晚会时大仓都子的礼物
情念のこもった手作りケーキ	–	体调+70、容姿–10	大仓都子黑化时送的生日礼物，注意只有当主人公的生日是休息日或长假时才能得到
爱情いっぱい手作りケーキ	–	体调+50	大仓都子脸红心跳状态时送的生日礼物
手作りのお团子	–	体调+50	第一年时柳富美子送的生日礼物
きらめき市フリーパス	–	–	伊集院家的圣诞礼物，可令一次约会中金钱的消费为0
前田印电化制品セット	–	–	第三年圣诞晚会时前田一稀的礼物，前田一稀心跳度、友好度+1%
鹿の粪	–	体调–10	战胜鹿リバース后获得
鹿せんべい	–	体调+10	战胜鹿リバース后获得
フカヒレ	–	体调+10	战胜メガシャーク后获得
嫦娥八朔	–	体调+10	记忆棒中有《狼隐》的记录时获得
携带电话 青・赤・绿・黑	各20R	–	看过一人的甜蜜结局后追加，在设定（オプション）选项中可进行变更，可继承到下一周目
カレンダー 黑・青・赤・ガーコケロタン	各20R	–	看过一人的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 星川	20R	–	看过星川真希的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 语堂	20R	–	看过语堂亚美的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 龙光寺	20R	–	看过龙光寺海的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 郡山	20R	–	看过郡山知姬的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 柳	20R	–	看过柳富美子的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 鸣濑	20R	–	看过艾莉莎・D・鸣濑的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 响野	20R	–	看过响野里澄的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 皋月优	20R	–	看过皋月优的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 大仓	20R	–	看过大仓都子的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 七河	20R	–	看过七河琉依的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 水月	20R	–	看过水月春奈的甜蜜结局后追加，在设定选项中可进行变更，可继承到下一周目
壁纸 ときめきメモリアル	20R	–	记忆棒中有初代《心跳回忆》存档时才会出现
壁纸 おおかみかくし	20R	–	记忆棒中有《狼隐》存档时才会出现
宇宙食サンプル	–	体调+10	购物结束时一定几率从小林学处获得





追女秘笈

攻略前须知

1.本作和系列很多作品一样，游戏中的女主角们可以喊出玩家的名字，不过本作需接上网络后才能进行读音的设定。通过PSN，玩家还可以下载新的片头曲、片尾曲等内容，当然有很多是要收费的。

2.除了女孩主动告白外，本作中玩家还可以在毕业时自己选择告白对象向女孩展开告白，前提条件是学会并装备了特技“告白する勇气”，这是一项上位特技，学习条件请参看前面的特技介绍部分。

3.本作中一共有12个可攻略女孩，并不一定要从头到尾中规中矩地攻略一个人，如果你对自己的水平有信心，可以在第三年或其他你认为必要的时段存一个档，达成某角色的结局后，可以读档然再通过自己调整好感度（频繁约会、故意爽约等）来达成不同角色的结局，达成过结局的角色会自动记录到系统存档中。

4.女孩生日时系统会自动提示送她们礼物来提高好感度，礼物有三种选择，通常选择最贵的能够提升的好感度也最高。

6.下文中为大家列出的角色出现条件中，都是默认其为第1～4个出现人物时要求的能力值，如果某角色为第5个甚至更靠后，则对玩家的能力值有更高的要求才会出现。和系列以往的作品一样，登场人物过多未必是好事，特别是想要追求一些高难度角色时，尽量控制出现的女孩数是非常必要的，可通过刻意不达到女孩出现条件来限制其登场。

6.除了与以下介绍的12位女孩的结局外，游戏中还可以进入友情结局，平时与小林学、七河正志多沟通，且毕业时没有达成女孩的告白条件、自己也没有主动告白即可进入该结局，具体的这里不作介绍。（注：修学旅行躲被窝事件中，选择“湿っぽい布团”是和小林学躲进一个被窝，选择“大きな布团”则是和七河正志躲一个被窝，都有CG可以看。）

星川真希

生日：6月1日　　进路：护士专门学校

喜欢的约会地点：溜冰场、音乐厅、商店街等

兴趣：听音乐、购物

真理解明术：真希の笑颜（体调提升）

出现条件：自动出现

甜蜜结局条件：星川真希好感度高，文系、理系、艺术、容姿、运动、根性的其中一项在150以上

攻略要点

作为女一号，星川真希的攻略难度是非常低的，不仅令其出现不需要任何条件，而且好感度上升也比较容易。对玩家能力的要求也较低，只要6项基本能力的其中一项在150以上即可，并且当主人公能力高了以后，其好感度上升会更容易。

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
自动	入学典礼	–	教室	主动和主人公搭讪
自动	夏装、冬装时	–	教室	不管夏装还是冬装，看过以后两者都会获得，每种服装有7张图片，分别对应星川的不同好感度阶段，注意如果星川放炸弹的话就不会发生
自动	第二年11月13日	–	学校	就任学生会会长
自动	夏装、冬装时	友好以上	教室	主人公和星川同一班时触发，星川成为班里的人气人物，两种服装只要看过一种两者都会获得
自动	第二年后	心跳	学校	和语堂吵架，两种服装只要看过一种两者都可获得
自动	第二年后	心跳	学校	帮主人公包扎，在看过和语堂吵架后触发
自动	第三年三月	心跳	学校	目睹星川被人告白，出现的选项随便选即可，星川要处于可牵手状态
选择	第三年文化祭	心跳	学校	邀请星川参加文化祭但遭拒，之后在屋顶发生剧情
约会	3月、4月	友好	中央公园	只有3月中旬～4月中旬樱花盛开的时节才会触发
约会	夏天	友好以下	海	泳装造型
约会	秋天	心跳	任何约会地点	星川发烧，在进入心跳状态后于秋天的第一次约会强制发生
约会	冬天	心跳	スケート	要求运动在100以上，星川摔倒时扶起她
选择	修学旅行第四天	心跳	任何旅行地点	修学旅行第三天、第四天要一起度过，战斗时不要一个人逃走，在发生躲被窝事件时选“イイニオイの布团”
约会	任何季节	心跳	约会后	牵手的CG图片，春夏秋各一张，冬季有两张，要分别看过
结局	毕业典礼	心跳	–	告白CG和通关图片，甜蜜结局告白时3张，通关图片1张
–	–	–	–	所有角色达成甜蜜结局后获得
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共22种
战斗	–	–	–	战斗中发动奥义时的特写画面
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，包括玩家被告白、玩家主动告白成功、玩家主动告白失败（两种）共4种

语堂亚美

（语堂つぐみ）

生日：3月2日　　进路：文系专门大学

喜欢的约会地点：图书馆、天文馆等

兴趣：看书

负面特技：ツン，效果为降低玩家干劲，可用特技“心の开锭术”回避

真理解明术：つぐみの文学（文系提升）

出现条件：文系80以上再次执行文系指令/执行文艺部指令数次/文艺部合宿/在咖啡店打工

甜蜜结局条件：只要约会6次以上，并且语堂的好感度高即可

攻略要点

妒忌心很强的女孩，性格也比较麻烦。需要特别注意的是她的负面特技“ツン”，遇到的话会大幅度降低玩家的干劲，甚至可以从“最高”瞬间降到“最差”，因此“心の开锭术”这个特技应该学会并装备。打工地点选择

咖啡店的话会有其专门CG，如果想收集CG的话建议将打工地点选在咖啡店。语堂进入心跳状态后，如果主人公和其他女孩在中央公园周边约会并发生追加约会，有时会触发被语堂撞见的剧情，这样会增加她的伤心度，应稍加注意。

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
自动	秋装、冬装时	普通以上	放学时	与语堂、星川一起放学回家，星川的好感度最好也在普通以上
自动	夏装时	友好以上	放学时	语堂和星川遭小混混骚扰
自动	冬装时	心跳	河川敷	语堂的烦恼
自动	体育祭	心跳	体育祭	语堂的好感度在所有女孩中最高（第三年的话可以排除两个已经毕业的前辈）时强制进行二人三脚比赛
自动	春天	友好	プラネタリウム	因为天文馆要在第二年秋季以后才开放，因此该剧情实际上要等到第三年春天才能触发，因为好感度要求限定为“友好”，所以想要获得此CG的玩家应尽量控制其好感度过早提升
约会	夏天	心跳	海	泳装造型
约会	秋天	心跳	中央公园	在长椅上休息
约会	冬天	心跳	山	滑雪橇
自动	–	心跳	在咖啡店打工时	艺术100以上且咖啡店打工经验值100以上时触发
选择	修学旅行第四天	心跳	任何旅行地点	修学旅行第三天、第四天要一起度过，战斗时不要一个人逃走，在发生躲被窝事件时选“イイニオイの布団”
约会	任何季节	心跳	约会后	牵手的CG图片，春夏秋各一张，冬季有两张，要分别看过，注意如果追加约会地点是咖啡店的话不会发生牵手剧情
结局	毕业典礼	心跳	–	甜蜜结局的通关图片
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共24种
战斗	–	–	–	战斗中发动奥义时的特写画面
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，包括玩家被告白、玩家主动告白成功、玩家主动告白失败（两种）共4种

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
选择	第二年3月前	–	河川敷	龙光寺海登场事件，夏装和冬装看过其一两者均可获得
自动	夏装时	友好以下	学校	文系40以上触发
选择	修学旅行	友好以上	ハワイ	修学旅行时地点选择夏威夷（ハワイ）触发
自动	夏装、冬装时	心跳前	学校	夏装和冬装看过其一便两者均可获得，该事件后进入心跳状态
自动	夏装、冬装时	心跳	学校	决定是否继承家业，这将影响到结局，夏装和冬装看过其一便两者均可获得
约会	春天	友好	アミューズメントスポット	选择抓娃娃机（プライズコーナー），之后选择“あげないよ。”这样3张图片就均可获得
约会	夏天	心跳	神社	选择和龙光寺一起度过缘日时发生
约会	秋天	心跳	任何地点	前往海边，需持有中型车执照并购买了中型车，且走不继承家业路线
选择	第三年12月	心跳	圣诞晚会	走继承家业路线，且在圣诞晚会时不要选择前去地下斗技场
选择	修学旅行第四天	心跳	任何旅行地点	修学旅行第三天、第四天要一起度过，战斗时不要一个人逃走，在发生躲被窝事件时选“イイニオイの布団”
约会	任何季节	心跳	约会后	牵手的CG图片，春夏秋各一张，冬季有两张，要分别看过
结局	毕业典礼	心跳	–	愤怒的龙光寺父亲，甜蜜结局（不继承家业）中发生
结局	毕业典礼	心跳	–	甜蜜结局（继承家业）的通关图片
结局	毕业典礼	心跳	–	甜蜜结局（不继承家业）的通关图片
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共22种
战斗	–	–	–	战斗中发动奥义时的特写画面
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，包括继承家业、不继承家业、玩家告白失败（两种）共4种

龙光寺海

（龙光寺カイ）

生日：4月14日

进路：继承家业时为海外留学，不继承时是打工

喜欢的约会地点：海、室内泳池等

兴趣：游泳

负面特技：眼力，效果为降低玩家体调，可用特技“心の开锭术”回避

真理解明术：カイ流斗魂术（根性提升）

出现条件：全能力均在60以上时发生剧情，选择前去帮助她，需要根性在70以上或持有特技“心の开锭术”，如果选择不去帮她则以后不会再出现

甜蜜结局条件：继承家业时，龙光寺的好感度高且6项基本能力均在130以上；不继承家业时，龙光寺好感度高且6项基本均在80以上

攻略要点

龙光寺海攻略过程中的一大难点就是家业的继承问题。注意只有在决定分支的事件时，6项基本能力均在90以上且道德指数在25以上时才会进入继承家业的分支路线，两个条件任意一个不满足就会进入不继承家族的路线。道德指数的增减方式可参看前面的系统部分。

郡山知姬

生日：7月14日

进路：理系专门大学

喜欢的约会地点：图书馆、美术馆等安静的场所

兴趣：除了实验外没有太过突出的爱好

负面特技：强制サブリ，效果为体调–5，可用特技“心の开锭术”回避

真理解明术：知姬の知性（理系提升）

出现条件：理系80以上再度执行理系指令/执行化学部指令数次/化学部合宿

甜蜜结局条件：郡山好感度高且进入A级进路

攻略要点

比玩家高一年级的学姐，很容易让人想起1代中的科学狂人纽绪结奈，想要追求她最好加入化学部。她也是所有攻略对象中少有的对主人公将来的出路有所要求的角色，A级进路的进入方法请参看前面的系统部分。

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
自动	第一、第二年夏天	友好以上	学校	在屋顶吃盒饭
约会	3月、4月	心跳	中央公园	3月中旬～4月中旬樱花盛开季节触发
约会	夏天	心跳	海	涂防晒油
约会	秋天	友好	山	在山上午睡
约会	第三年冬天	心跳	电影院	因感动而哭
选择	第二年7月14日	心跳	学校	实验室中的庆祝，注意如果生病的话不会发生
自动	第二年圣诞	心跳	圣诞晚会	注意如果选择去地下斗技场就不会触发
指令	第一、第二年的文化部大会	友好以上	文化部大会	郡山在所有女孩中好感度最高时触发
自动	第二年平时	友好以上	学校	注意必须完成与水月春奈交换日记的事件后才会发生
约会	任何季节	心跳	约会后	牵手的CG图片，春夏秋各一张，冬季有两张，要分别看过
结局	毕业典礼	心跳	–	甜蜜结局的通关图片
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共22种
战斗	–	–	–	战斗中发动奥义时的特写画面
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，包括玩家被告白、玩家主动告白成功、玩家主动告白失败（两种）共4种

柳富美子

生日：11月18日　　进路：保育员（短大）

喜欢的约会地点：电影院、卡拉OK等

兴趣：做点心

真理解明术：なごみ富美子（解除不良状态）

出现条件：容姿80以上再度执行容姿指令/执行播音部指令数次/播音部合宿

甜蜜结局条件：柳富美子好感度高并约会6次以上即可

攻略要点

攻略起来比较简单，对玩家能力要求不高，也没有什么讨厌的特技来妨碍玩家。不过CG收集中有些对好感度有所要求的事件要在同一周目中触发有点困难，实在不行就二周目或在攻略其他人时顺带触发。

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
自动	体育祭	友好以上	学校	柳富美子好感度在所有女孩中最高，参加二人三脚与柳富美子合作且获得第一
随机	冬装时	友好以上	学校	必须持有道具“猫耳セット”或小林学的圣诞礼物才会随机触发，小林学的圣诞礼物共三种，每持一种触发率增加10%
选择	第二年文化祭	心跳	学校	文化祭时选择与柳富美子一起参观
约会	3月、4月	友好	中央公园	3月中旬～4月中旬樱花盛开的季节触发，注意如果往后还有其他地点的已预约约会在身就不会触发
约会	第三年夏天	心跳	神社	只有在第三年的缘日时和柳富美子一起度过才会触发
约会	第二年秋天	友好	电影院	9月～11月期间与柳富美子一起观看企鹅电影触发
约会	第二年6月后	心跳	室内プール	游泳时触发剧情
事件	合宿第二天	友好以上	–	练胆量事件，必须选择进入播音部才有80%几率触发
选择	修学旅行第四天	心跳	任何旅行地点	修学旅行第三天、第四天要一起度过，战斗时不要一个人逃走，在发生躲被窝事件时选“イイニオイの布团”
约会	任何季节	心跳	约会后	牵手的CG图片，春夏秋各一张，冬季有两张，要分别看过
结局	毕业典礼	心跳	–	甜蜜结局的通关图片
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共22种
战斗	–	–	–	战斗中发动奥义时的特写画面
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，告白成功、告白失败（两种）共3种

艾莉莎·D·鸣濑

生日：12月15日　　进路：二流大学

喜欢的约会地点：中央公园、山等能让人感觉到四季变化的场所

兴趣：唱歌

真理解明术：エリサ上々（动力提升）

出现条件：第二年4月后文系80以上、艺术和运动60以上/执行剑道部指令数次/剑道部合宿

甜蜜结局条件：艾莉莎好感度高并约会4次以上即可

攻略要点

想要追艾莉莎推荐加入剑道部。因为她是转校生，所以要到第二年的时候才会出现，因此有些限定在第二年发生但对其好感度要求较高的事件触发起来就有些困难。需要抓紧时间提高好感度才行。但CG收集中又有在冬季发生但好感度却限定在友好的游戏厅事件，再加上有合宿是否达到剑道部经验要求的分支CG，因此要想全收集CG至少需要二周目。

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
自动	第二年春	–	学校	艾莉莎转入班中，注意不能有友好以上的其他女孩，否则不会触发
自动	夏装时	友好	学校	吃盒饭
自动	夏装时	心跳	学校	吃饭团
自动	冬装时	心跳	放学时	掉进河里
约会	3月、4月	心跳	中央公园	3月中旬～4月中旬樱花盛开季节触发
约会	夏天	心跳	海	沙滩漫步
约会	冬天	友好	アミューズメントスポット	选择前往视频游戏区（ビデオゲームコーナー）后触发
合宿	第二年	友好以上	合宿	根据剑道部经验值是否达到要求以上CG会发生变化，共有4张，达到规定以上出现1、2、4枚；没达到则出现1、3枚，想要全收集至少要两遍
合宿	第二年	友好以上	合宿	剑道部经验值达到要求以上时触发
修学旅行	第二年秋	–	ハワイ	根据文系是否达到120以上CG产生变化，未满120的话可回收全部CG
选择	修学旅行第四天	心跳	任何旅行地点	修学旅行第三天、第四天要一起度过，战斗时不要一个人逃走，在发生躲被窝事件时选“イイニオイの布团”
约会	任何季节	心跳	约会后	牵手的CG图片，春夏秋各一张，冬季有两张，要分别看过
结局	毕业典礼	心跳	–	甜蜜结局的通关图片
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共21种
战斗	–	–	–	战斗中发动奥义时的特写画面
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，包括玩家被告白、玩家主动告白成功、玩家主动告白失败（两种）共4种

前田一稀

生日：1月12日　　进路：帮助料理家业

喜欢的约会地点：室内泳池、海等能让人运动的场所

兴趣：足球、机械

负面特技：俊足，效果为按L/R打招呼的判定时间缩短，可用特技“心の开锭术”回避

真理解明术：一稀パワー（运动提升）

出现条件：运动60以上再次执行运动指令可碰到她，当运动84以上时再次执行运动指令可认识她/执行足球部指令数次/足球部合宿

甜蜜结局条件：前田一稀好感度高即可

攻略要点

攻略起来比较容易的角色。需要注意的是CG收集中有两个需要获得摩托驾照和中型车驾照并持有对应的车。通过摩托驾照考试的条件是文系、理系和运动累计达400点以上，中型车驾照则要求文系、理系和运动的累计在600点以上。其中还有一张CG要求第三年全国大会比赛获胜才会取得，因此足球部的经验值以及运动能力应该保持在较高水平。

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
合宿	8月	–	合宿	进行足球部合宿时触发，注意如果在此之前前田一稀已经登场就不会发生
部活	任何时候	友好	学校	平时实行足球部的部活指令
部活	冬装时	友好以上	练习赛时	9月第三个星期日进行足球部练习赛指令
部活	第三年	心跳	全国大会	第三年全国大会时获胜，注意前田一稀的好感度要在女孩中最高
自动	第二、第三年	友好	教室	两人同班时发生，冬装和夏装看过其一两者就均可获得
约会	春天	心跳	山	吃盒饭
约会	夏天	心跳	海	泳装造型
自动	秋天	友好	ショッピング街	修理自行车
约会	任何时候	–	中央公园、中央站周边的约会地点	持有摩托车执照且购入了摩托车，约会当日之后没有已约好的其他地点的约会在身
约会	任何时候	–	中央公园、中央站周边的约会地点	上一个事件发生完毕后才会触发，持有中型车执照并购入了中型车，约会当日之后没有已约好的其他地点的约会在身
选择	修学旅行第四天	心跳	任何旅行地点	修学旅行第三天、第四天要一起度过，战斗时不要一个人逃走，在发生躲被窝事件时选“イイニオイの布团”
约会	任何季节	心跳	约会后	牵手的CG图片，春夏秋各一张，冬季有两张，要分别看过
结局	毕业典礼	心跳	–	甜蜜结局的告白CG图片（4张）和通关图片
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共24种
战斗	–	–	–	战斗中发动奥义时的特写画面
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，包括玩家被告白、玩家主动告白成功、玩家主动告白失败（两种）共4种

响野里澄

生日：9月16日　　进路：艺术专门大学

喜欢的约会地点：美术馆、中央公园、植物园等

兴趣：音乐

负面特技：ノイズキャンセル，效果为按L/R打招呼时叫不住人，可用特技“心の开锭术”回避

真理解明术：里澄の感性（艺术提升）

出现条件：艺术60以上再次执行艺术指令可碰到她，当艺术84以上时再次执行艺术指令可认识她

甜蜜结局条件：响野里澄好感度高即可

攻略要点

很容易让人想起2代中八重花樱梨这个角色，本身的攻略没什么难度，不管是登场条件还是甜蜜结局都很容易达成。要注意的是CG收集中第一年9～11月的美术馆事件，因为时间比较紧，因此要想在该阶段达到好感度“友好”以上就需要在前期尽量多地与响野约会。

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
自动	第一、第二年	–	学校	艺术60以上时触发，听到响野弹钢琴
自动	第一、第二年	–	学校	艺术84以上时触发，此事件后结识响野
自动	夏装时	–	学校	叼着三明治在树下作曲
自动	第三年	友好以上	学校	为赞歌的事烦恼
自动	第三年	心跳	学校	赞歌发表
约会	第一年9月～11月	友好	美术馆	参加现代美术展（现代アート展）时触发
约会	夏天	友好	水族馆	欣赏室内水族馆
约会	冬天	心跳	山	两人共系一条围巾
约会	春天	心跳	山	郊游事件
选择	修学旅行第四天	心跳	任何旅行地点	修学旅行第三天、第四天要一起度过，战斗时不要一个人逃走，在发生躲被窝事件时选“イイニオイの布团”
约会	任何季节	心跳	约会后	牵手的CG图片，春夏秋各一张，冬季有两张，要分别看过
结局	毕业典礼	心跳	–	甜蜜结局的通关图片
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共24种
战斗	–	–	–	战斗中发动奥义时的特写画面
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，包括玩家被告白、玩家主动告白成功、玩家主动告白失败（两种）共4种

皋月优

生日：10月14日　　进路：一流大学

喜欢的约会地点：商店街、游乐园、天文馆等

兴趣：古典音乐

负面特技：高贵，令主人公装备（实践）中的随机一种特技解除，可用特技“心の开锭术”回避

真理解明术：优秀の美（容姿提升）

出现条件：在第一、第二年10月第三周～11月第二周的学生会招募期间中6项基本能力保持在50以上，且保持较高的道德指数/第二年和小林学等前往海边时也有几率出现

甜蜜结局条件：进入A级进路，且所有能力值都在200以上，皋月优好感度高

攻略要点

会长大人算是本作中最难攻略的角色了，要想追到她不仅主人公能力要高，而且在特技的学习装备方面也有所考究，“心の开锭术”是不可少的，以免装备的特技被其硬性拆除。想要邀其约会成功率比较低，因此装备特技“三顾之礼”的话就要方便很多。另外，也可以装备上位特技“优等生”来提高其好感度上升的效率。为了确保能够追到她，其他女孩的好感度不能太高，最好刻意控制其他女孩的登场。

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
自动	第一年4月20日	–	学校	自动发生
自动	第一、第二年	心跳	学校	两人同打一把伞的事件，需一次以上按L/R键和她打招呼邀请她一起放学回家成功后才有低几率发生，可装备特技“パフォーマー”来增加打招呼出现的几率，夏装和冬装只要看过其一就均可获得
自动	第二年11月13日	友好以上	学校	从学生会隐退，必须在第一年时就加入学生会且皋月优在所有女孩中好感度最高
选择	第三年10月1日	心跳	文化祭	选择与皋月优一起参观文化祭
选择	第三年圣诞	心跳	圣诞晚会	出席圣诞晚会但不能参加地下斗技场，注意龙光寺海的好感度不能处于心跳状态，否则她的圣诞事件会优先触发
约会	春天	心跳	中央站、中央公园周边	迷路事件，追加约会中发生
约会	夏天	友好以上	神社	第一次缘日时触发
约会	秋天	心跳	图书馆	一起学习
约会	第二年6月后	心跳	室内プール	隐形眼镜丢失事件
约会	任何季节	心跳	约会后	牵手的CG图片，春夏秋各一张，冬季有两张，要分别看过
结局	毕业典礼	–	–	甜蜜结局通关画面
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共24种
战斗	–	–	–	战斗中发动奥义时的特写画面
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，包括玩家被告白、玩家主动告白成功、玩家主动告白失败（两种）共4种

隐藏角色



大仓都子

生日：5月13日　　进路：二流大学

喜欢的约会地点：只要与喜欢的人在一起什么地方都行

兴趣：做饭、缝纫

负面特技：伤心度上升，黑化中才会发动，效果是令其他女孩的伤心度上升，可用特技“心の开锭术”回避

出现条件：打电话给她并累计选择“约会吧”（デートしようぜ）达13次，这样她就会答应主人公的约会要求，成为可攻略角色

甜蜜结局条件：大仓都子好感度高，且约会两次以上即可

攻略要点

主人公的青梅竹马，也是本作中攻略起来感觉最特殊的一个。当其处于可约会状态时，其名字就会从“好友”一栏移到“女孩”一栏，之后就可以直接打电话邀她约会了，不过注意，一开始最好不要选择过远的约会地点，因为会遭拒绝。好感度发展到一定阶段后会黑化，此时负面特技“伤心度上升”开始发挥效果，该阶段中玩家不仅无法从她那里打听到其他女孩的情报和评价，也无法从其那获得每月的零用钱，而且在和其他女孩约会或按L/R键打招呼的时候会发生与兔子的强制战斗。黑化阶段的大仓都子性格大变，因此在该阶段的约会时选项也变得超出常规，一些看起来比较可怕和出人意料的选项反而能增加她的好感度。不断邀请她约会并积累好感度就会发生送纽扣事件，之后就可令她进入心跳状态，心跳状态时她的负面特技就不会发动了，且每月的零用钱又会继续发放，但依然无法从她那打听到女孩的情报和评价。注意如果要获得她的金勋章，就必须再看一次告白成功和被告白的结局知道兔子的名字才行。

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
自动	游戏开始时	–	家中	输入个人资料时必定触发
自动	夏装、冬装时	黑化前	学校	一起吃盒饭，夏装和冬装看过其一就都可获得，每种服装各有3张CG
自动	夏装、冬装时	黑化前	学校	一起吃盒饭，夏装和冬装看过其一就都可获得，每种服装各有2张CG
自动	夏装、冬装时	心跳	学校	一起吃盒饭，夏装和冬装看过其一就都可获得，每种服装各有1张CG
自动	任何时候	黑化前期～黑化中期	学校	兔子人偶图片，会触发几次，共有5张CG
自动	任何时候	–	放学后	小时候的大仓都子，黑白照
自动	夏装、冬装时	黑化	放学后	大仓都子生气，夏装和冬装看过其一就都可获得，每种服装各有1张CG
自动	任何时候	黑化后	与大仓以外的女孩约会归来时	与兔子战斗
自动	夏装、冬装时	黑化	放学后	给大仓都子纽扣，发生后黑化结束进入心跳期，夏装和冬装看过其一就都可获得，每种服装各有4张CG
约会	任何时候	心跳	室内プール或海	泳装造型
约会	冬天	心跳	山	缆车停止运行
选择	修学旅行第四天	心跳	任何旅行地点	修学旅行第三天、第四天要一起度过，战斗时不要一个人逃走，在发生躲被窝事件时选“イイニオイの布団”
约会	任何季节	心跳	约会后	牵手的CG图片，春夏秋各一张，冬季有两张，要分别看过
结局	毕业典礼	心跳	–	通关图片，共两张
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共30种
战斗	–	–	–	战斗中发动奥义时的特写画面，与其他人不同的是一共有黑化和心跳后的两种CG，注意收集
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，包括玩家被告白、玩家主动告白成功、玩家主动告白失败共3种

隐藏角色



七河琉依

生日：2月2日　　进路：三流大学

喜欢的约会地点：游戏厅、卡拉OK等

兴趣：游戏、漫画、DVD等宅物

出现条件：和七河正志一起放学回家或打电话给他累计16次，再给正志打电话琉依就会来接。之后在平时执行指令时画面中会出现琉依（样子和正志差不多，请留意画面下方的名字），按L/R键和她打招呼6次即可

甜蜜结局条件：七河琉依好感度高，且约会两次以上即可

攻略要点

琉依是七河正志的双胞胎姐姐，且是个重度宅女。知道其出现条件的话，之后的攻略就并不困难了。就算其他女孩的炸弹爆炸对其也没有影响，另外由于没有伤心度存在，也不会放炸弹，不会刻意为难玩家。

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
自动	第三年情人节	心跳	学校	情人节和巧克力相关剧情，一共有两段，连续发生
约会	夏天	心跳	アミューズメントスポット	一共有两段，连续发生，触发该事件后才能和琉依牵手
约会	随机	心跳	随机	琉依取消约会，约会地点选择不限，注意如果约会当日之后还有已经预约的其他地点的约会在身则无法触发
选择	第三年圣诞	心跳	七河家	艺术100以上时发生，被邀前往琉依家，选择“当然行く”后触发
自动	第三年圣诞（12月25日）	心跳	七河家	紧接上一事件发生，注意如果25日有约在身的话约会会自动取消，但不影响好感度
约会	任何季节	心跳	约会后	牵手的CG图片，春夏秋各一张，冬季有两张，要分别看过
结局	毕业典礼	心跳	–	甜蜜结局CG以及通关图片，共3张
选择	毕业典礼前夜	心跳	–	梦中的正志，选择对琉依告白且是可以迎来甜蜜结局的状态即触发
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共16种
战斗	–	–	–	战斗中发动奥义时的特写画面
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，包括玩家被告白、玩家主动告白成功、玩家主动告白失败共3种

隐藏角色



水月春奈

生日：11月9日　　进路：–

喜欢的约会地点：无法约会

兴趣：不明，不过从梦想是成为甜点师来看应该是做点心

出现条件：第二年开学时道德指数在40以上且艺术在80以上时会发现课桌中有春奈放错的本子，从此便可开始对其攻略

甜蜜结局条件：道德指数1以上，女主角点数15以上

攻略要点

因为令春奈出现需要的道德指数较高，因此不要加入漫研部、化学部等会降低道德的活动部，打工也要尽量控制。令其告白的重要条件是女主角点数在15以上，这是一项隐藏数值，每个女主角都设定有，一般一些重要的事件均会增加这个点数。春奈的场合最应注意的是两次白色情人节一定要将巧克力还给她（每还一次就加4点），否则这个点数就很低了。另外要注意春奈的结局只有其告白一种，因此如果其他女主角的点数比她高的话她就不会告白，如点数相同的话会按照约会次数多少的顺序优先来选择告白的对象，因此无法约会的春奈就又会处于劣势，总而言之就是要尽量控制其他女主角的好感度和约会次数。春奈CG收集中的画像2～5触发需一定条件，必须在与其他处于心跳状态的女孩约会并在甜点店追加约会中发生打破餐具的剧情后才会触发。

全CG一览

触发模式	触发时间	好感度要求	地点	内容&备注
自动	第三年5月2日	–	教室	春奈的画像
自动	第三年5月2日	–	教室	春奈的画像2，要求艺术在200以上，且没有装备特技“超・能力”、“Yの魔眼”、“强さの见极め”、“终末思想”中的任何一个
自动	第三年5月2日	–	教室	春奈的画像3，运动在200以上且艺术未满200
自动	第三年5月2日	–	教室	春奈的画像4，艺术在200以上，且装备了特技“超・能力”、“Yの魔眼”、“强さの见极め”、“终末思想”中的任何一个
自动	第三年5月2日	–	教室	春奈的画像5 艺术和运动均未满200
结局	结局后	–	–	牵手事件，甜蜜结局后自动发生
结局	结局后	–	–	甜蜜结局的通关图片
–	–	–	–	不同服装对应的图片，一共3种
结局	毕业典礼	–	–	结局动画，玩家被告白，仅一种

最强的MS对战在这里展开！



ACT

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS

NBGI	2009年12月3日	日版	1～4人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

作为《高达》诞生30年的纪念作品，《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》的素质是毋庸置疑的，庞大的游戏内容、优秀的操作感还有丰富的挖掘深度，无一不让每位《高达》粉丝深陷其中。这次的攻略为大家带来了全部66架机体的分析，希望对喜欢这个系列玩家有一定帮助，在对战中立于不败之地。

文 乌冬&ヘガサス

系统详解

模式介绍

アーケード

街机模式，玩家选择一架机体，和僚机一起挑战各种各样的关卡，支持最大两名玩家的通信协力作战。关卡根据难度共分为12条路线，完成1条路线的所有指定关卡后即为通关，不过有些路线还有隐藏的EX关卡存在，EX关卡的出现条件为不续关和达到一定分数以上，如果完成了EX关卡并且达到一定分数以上，还会出现真正的最终关卡FINAL NEXT。

解锁内容

内容	解锁方法
I路线	A至H路线任意一条通关
J路线、吉翁号	I路线通关
K路线、神意高达	J路线通关
00 Raiser	神意高达解锁后，街机模式的总通关次数在4次以上
再生高达	00 Raiser解锁后，街机模式的总通关次数在5次以上
铁奥	再生高达解锁后，K路线通关&街机模式的总通关次数在6次以上
刹帝利	铁奥达解锁后，街机模式的总通关次数在7次以上
L路线	所有隐藏机体解锁&A至K路线全部通关

フリーバトル

自由对战模式，可任意设定各种参数与电脑展开对战，支持最大4名玩家的通信对战。电脑强度从低到高共分为STOP、EASY、NORMAL、HARD和NEWTYPE五个等级，其中选择STOP的话电脑是不会动的，1个人游戏时可以用来熟悉机体和练习连续技。另外如果将出战的4架机体全部设为电脑控制，还能以观战的视角来参与战斗。

NEXT-PLUS

NEXT PLUS模式里玩家要选择4架机体组成小队对各种各样的任务进行挑战，支持最大两名玩家的通信协力作战或对战。根据任务的难度不同共分为初级试炼（初級トライアル）、中级试炼（中級トライアル）、上级试炼（上級トライアル）、NEXT试炼（NEXTトライアル）和单人试炼（ソロトライアル）。完成了任务后，作为奖励可获得一定的GP和经验值，GP是用来购买新机体的，而经验值则可以对机体的能力进行强化。

解锁内容

内容	解锁方法
可购买吉翁号	初级试炼通关
可购买神意高达	中级试炼通关
可购买00 Raiser	中级试炼通关
可购买再生高达	中级试炼通关
可购买铁奥	上级试炼通关
可购买刹帝利	上级试炼通关



ギャラリー

鉴赏模式，完成街机模式和NEXT-PLUS所获得的图片、CG和结局画面等都集中放在这里，方便玩家随时查看。另外在MS指导（MSガイド）选项里，玩家还可以看到每架机体的简易介绍。

各种设定

和游戏有关的各项设定，包括街机模式的参数设定、媒体安装功能、音量调节、存档管理和键位更改等。另外在机师资料（パイロットデータ）的选项里，可以查看玩家的总出击数、击坠数、NEXT-PLUS成绩和所获得奖牌等各种资料。



奖牌的获得

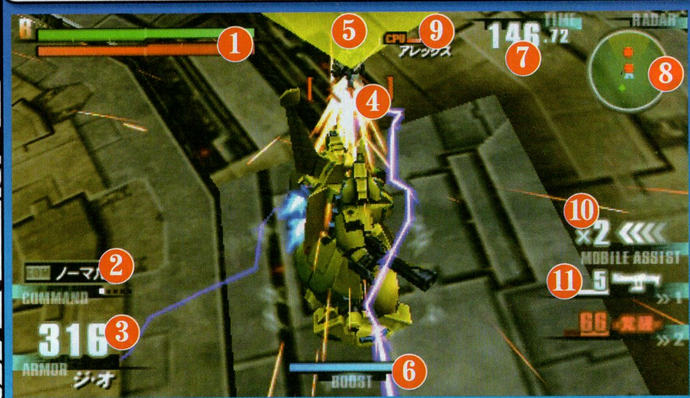
奖牌名	获得方法	备注
アーケードクリア	街机模式通关	FINAL NEXT关卡出现并胜利获得金奖牌
アーケードマスター	单人街机模式全路线通关	没续关可获得金奖牌（不需要打FINAL NEXT关卡）
ワンマンアーミー	敌机全是由自机击破的战斗达100次	NEXT-PLUS模式除外
无伤の胜者	自机不被击破的情况下街机模式通关	没续关可获得金奖牌
格斗マニア	只使用格斗攻击完成1次战斗	不限模式
射击マニア	只使用射击攻击完成1次战斗	不限模式
ノンキャンセラー	不使用NEXT DASH完成1次战斗	不限模式
迷惑千万	击坠僚机累计次数在10次以上	不限模式
ファーストアタッカー	战斗中发生的第一次伤害是由自机给予的次数达100次	NEXT-PLUS模式除外
オールステージイン	在全部场地战斗过	包括NEXT-PLUS模式的专用场地
MSマスター	使用过所有的机体	不限模式
コレクター魂	完成ギャラリー模式里的所有收集项目	—
出击の证	自由对战模式和别的玩家进行过通信游戏	—
战友の绊	街机模式和别的玩家进行过通信游戏	—
击坠王	自由对战模式通信对战击坠对手机体	100机：铜奖牌／300机：银奖牌／1000机：金奖牌
エースの证明	自由对战模式通信对战的胜利次数达100次	—
败者の荣光	自由对战模式通信对战的失败次数达50次	—
データバンク	收集30名以上玩家的机师资料	—
不屈の魂	街机模式任意路线续关次数达10次以上通关	—
胜者なき战争	自由对战模式通信对战与对手打成平局	时间用完不算
MS殿堂入り	用同一架机体达成100次以上胜利	不限模式
爱すべき机体	用同一架机体达成50次以上失败	不限模式
初级トライアルクリア	初级试炼通关	试验地图通关：铜奖牌／全地图通关：银奖牌／全任务通关：金奖牌
中级トライアルクリア	中级试炼通关	试验地图通关：铜奖牌／全地图通关：银奖牌／全任务通关：金奖牌
上级トライアルクリア	上级试炼通关	试验地图通关：铜奖牌／全地图通关：银奖牌／全任务通关：金奖牌
NEXTトライアルクリア	NEXT试炼通关	试验地图通关：铜奖牌／全地图通关：银奖牌／全任务通关：金奖牌
トライアルマスター	NEXT-PLUS模式全任务通关&全地图评价SS	—
チームレジスター	NEXT-PLUS模式登录10个小队	—
スキルマスター	NEXT-PLUS模式习得1架机体的全部技能	—
MSトレーナー	NEXT-PLUS模式1架机体的等级MAX	—
MSコレクター	NEXT-PLUS模式购入所有机体	—
トライアルファイター	NEXT-PLUS模式和别的玩家进行过通信对战	—
パートナーシップ	NEXT-PLUS模式和别的玩家进行过协力游戏	—
胜者の余裕	NEXT-PLUS模式地图通关次数累计在100次以上	—
败北を抱きしめて	NEXT-PLUS模式地图失败次数累计在20次以上	—
ミリオネア	NEXT-PLUS模式GP达到最大值	—

操作指南

动作	对应按键
移动	方向键、滑杆
主射击	□
格斗	△
切换锁定目标	○
跳跃	×
特殊格斗	L／△+×
副射击	R／□+△
特殊射击	□+×
援护	R+×／□+△+×
Start	暂定菜单
Select	僚机指示



战斗画面解说



① 战力槽

战力槽相当于双方的总HP，自军的用绿色表示，对方则用红色表示。双方的战力槽最初都有6000，当有一方有机体被击坠时，那方的战力槽就会减少，战力槽先归零的一方为失败。机体COST分为1000、2000和3000三个级别，COST越高的机体能力也越高，不过被击坠后扣除的战力槽也就越多。

② 僚机指示

显示当前玩家对电脑控制的僚机所下达的指令，通过Select键可以改变指令的类型。

指令类型	
ノーマル	放任电脑自由行动
分歧	攻击与玩家不同的目标
集中	和玩家攻击同一个目标
突击	行动以攻击优先
回避	行动以回避优先

③ 耐久力

自机的HP，受到伤害时数值就会减少，减为0时即为被击破。

④ 锁定标志

被自机锁定的目标身上会有一个准星，画面的视角会跟随被锁定的目标移动，通过○键可以切换锁定目标。准星会根据被锁定目标当前的状况变为各种颜色。

	绿色准星	表示锁定目标的距离在自机的射程范围以外，这时即使攻击武器的追向性将发挥不了作用。
	红色准星	表示锁定目标已经进入自机的射击武器攻击范围，武器的追向性可以显示出效果，是攻击的最佳距离。
	有外框的红色准星	表示目标机体已经进入格斗战的距离。
	黄色准星	当机体倒地或者刚出场时会处于无敌状态，这时以黄色准星表示。
	双层准星	表示这架机体同时也被我方的僚机锁定。

⑤ 被锁定警告

当自机被对方锁定时，画面的边缘会出现黄色的三角形箭头，四个箭头分别对应不同的方向，当箭头呈红色闪烁状时，这就表示对方正在发起攻击。

⑥ 喷射槽

使用冲刺或STEP等动作时所消耗的能量槽，在机体着地时会自动恢复，如果冲刺类型是地面型的机体，喷射槽则在冲刺停止时恢复。

⑦ 作战时间

作战的剩余时间，默认为180秒，如果没在时间内决出胜负，两方都会被判定为失败。

⑧ 雷达

以自机为中心的简易雷达，中间的三角形表示自机，绿色圆点代表僚机，红色圆点代表敌机，黄色扇形的范围表示自机的视野范围。

⑨ 机体资料

当有除了自机以外的机体出现在画面中时，会显示出该机体的名称和耐久力，其中耐久力槽绿色的为友军，红色的为敌军。

⑩ 援护次数

显示自机当前还可以使用的援护次数，根据机体的不同可使用的援护次数也是不同的，当数值为0时援护不再出现，只有机体被击坠再登场时数值才会恢复。

⑪ 武器标志与弹数

表示自机装备的武装图标和弹数，如果是可以蓄力的武器，在弹数槽的下方还会有一条蓄力槽。

移动解说

通常移动

通过方向键或滑杆实现的八个方向通常移动，这是所有移动的基础。通常移动的方式一般分为步行、气垫型和履带三种，其中履带的移动速度最快，并且可以作出面向对手的退后动作，但全机体的移动方式中只有钢坦克一架是履带式的，其他的机体则都以步行和气垫型为主，气垫型除了移动速度比步行稍快一点外，两种移动方式并没有太大的区别。



冲刺

冲刺（以下简称为BD）是ND的衍生动作，ND中按住×不放就可以进入冲刺状态，从而实现长距离的高速移动。BD通常用来迅速拉近或拉开和对手的距离，不过要注意，当背对着对手使用BD或ND时，喷射槽的消耗量是平时的1.15倍。



跳跃

按下×键机体就会借助喷射器垂直上升，上升的途中可用方向键或滑杆来调整方向，如果一直按着×键不放，机体则会上升到喷射槽用完为止，每架机体的上升速度和可上升的高度都不一样，具体根据机体的性能而异。另外要注意并不是所有机体的跳跃都是垂直上升，比如《机动武斗传G高达》里的机动斗士，它们在按下×键后则是名副其实的跳跃动作，并不会一直往上升，如果想爬升高度则要连续输入×键才行。

STEP

往前后左右四个方向中的一个连续输入两次方向键，机体会消耗少量的喷射槽往该方向快速移动一小段距离的动作，这个动作就称之为STEP。STEP的特点是比通常移动的速度快，并且可以用开对方攻击的追尾效果，是回避成功率最高的移动方法。

STEP中是可以改变方向的，只要在STEP中输入方向键的另一个方向，机体就会马上进入那个方向的STEP动作，不过要注意的一点是本作中并不能再像前作那样往同一个方向连续STEP。

变形移动

部分有MA形态的机体，按住×键在空中STEP即可实现像原作中那样的变形，当放开×键或喷射槽用完后，机体就会回到MS形态。另外一些没有MA形态的机体，也可以借助这个操作作出类似的移动方法，这类移动都归为变形移动。

可以进行变形移动的机体

Z高达	次世代高达
高达Mk-Ⅱ（超级高达形态时）	高达X（分裂者模式）
卡碧尼	高达华沙高
百式	高达DX
V高达	圣盾高达
零式飞翼高达	刹帝利

NEXT DASH

快速输入两次×键发动的NEXT DASH（以下简称ND）是本作新增的动作，通过消耗喷射槽，ND可作出比STEP速度更快的高速移动。结合方向键机体可作出八个方向的ND，如果在ND中按住×不放，还可以使机体进入冲刺动作。ND最大的特点就是可以用来取消机体大部分的动作，利用这一点，我们可以消去在使用一些大威力的武器或格斗落空后产生的硬直时间，或是实现一些平时不能成立的连技，如光束步枪三连射（□→ND→□→ND→□），或是射击接格斗（□→ND→△）都成为可能。不过和STEP一样，ND落地时也会产生硬直，并且这个硬直不能被ND取消。

根据机体ND的方式不同，ND又分为空中ND和地上ND两种。其中空中ND是指机体使用喷射器进行的高速飞行动作，游戏中大多数机体的ND都是这种，此时机体会被认定为处在空中状态，使用格斗也会变为空中格斗。而地上ND则是指机体使用喷射器进行的跑步或滑行动作，地上ND只有部分机体可以使用，如《机动武斗传G高达》里的机动斗士和陆战型高达等。使用地上ND有一个小技巧，在喷射槽快用完时使用一些会停顿的动作（如援护或上弹）来停止ND动作，接着再马上STEP将喷射槽用完，这样喷射槽就会恢复满，利用这一点，机体可以实现连续的地上ND。



攻击解说

攻击主要分为格斗和射击两种，其中格斗主要用于近距离战中，主要动作是机体使用光束军刀或拳脚等的接近攻击，而射击则多用于中、远距离的战斗，动作多为使用光束步枪或机枪等对目标展开的间接攻击。



格斗

近距离的主要攻击手段，除了少数射击专用机体外，大部分的机体都可以使用格斗攻击。格斗攻击的优点是伤害高、追向性强，无使用次数限制，缺点是攻击距离短，并且落空后的硬直时间很长，非常容易被对手反击。格斗对应按键为△，如果有多种格斗招式的机体，则通过特殊格斗或方向键配合△键的组合按键方式来实现，另外某些机体可以通过长按格斗键来使出蓄力格斗。

格斗的种类

种类	指令
格斗	地上△
横格斗	地上←/→+△
空中格斗	空中△
空中横格斗	空中←/→+△
后格斗	↓+△
BD格斗	BD中↑+△
特殊格斗	L/△+×
蓄力格斗	长按△
变形格斗	变形中△

射击

中、远距离的主要攻击手段，游戏中每架机体都至少有1～2个射击武器。和格斗相比，射击的射程更长，可以间接攻击对手，不过缺点是有弹数限制。主射击对应按键为□，如果有多种射击武器的机体，则通过特殊射击或副射击等的组合按键方式来实现，另外有部分机体可以通过长按射击键来使出蓄力射击。

射击的种类

种类	指令
主射击	□
副射击	R/□+△
特殊射击	□+×
蓄力射击	长按□
变形射击	变形中按□

射击的属性

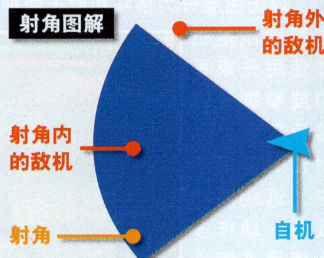
属性	解说
激光系	激光系的代表武器是高达系机体里各种各样的光束步枪，通常作为主武器使用，这类武器有着威力高、弹速快的特点，缺点是弹数少、装填速度慢
火箭炮、导弹系	威力高、追向性强，单发命中就能令对手倒地，不过会被其他射击武器击落
机枪、火神炮系	弹药多并且连射性能好，容易命中，但攻击力低下
照射系	照射系武器大多数也是激光系武器，这类武器虽然威力非常大，但发射的准备时间和硬直也非常长，代表有高达X的月光微波炮和百式的超级米加粒子炮等
回旋镖系	短距离的回旋镖攻击，回旋镖飞出一定距离后会自动返回，飞出和返回时各有一次攻击判定
加农系	加农系一般有着较长的射程距离，并且枪口补正高，即使在绿色锁定的距离也有着很高的命中率
浮游炮、龙骑系	放出小型的自主型炮台对敌机进行攻击，有自动追踪和在自机周围展开进行辅助射击等多种多样的用法，特点是容易命中，但威力偏低
爆风系	着弹后会引起爆风的武器，只要被爆风卷入的机体就会受到伤害，代表武器是∀高达和GP-02的核弹
投掷系	高达的光束标枪和扎古的手榴弹等投掷武器的总称，弹轨呈抛物线，可以越过障碍物命中对手
其他	除了以上几种常见射击武器外，还有一些比较特殊的射击武器存在，像是∀高达流星锤，还有神高达用光束剑扫出的能量波等，都属于各自的特色武器

弹药的装填种类

单发型	弹药一旦减少就会逐发进行装填
全弹型	只有把全部弹药用完后才会自动装填
手动型	通过按键进行上弹
无装填	弹药不能恢复

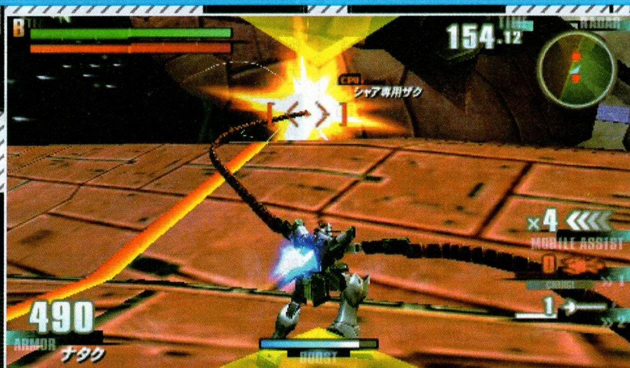
射角

射击武器还存在射角这个隐藏设定，射角简单来说就是武器的横向射击范围，一般是机体正面的横向180度左右，一些可以边走边射的武器如果超出这个范围使用，机体就会先做一个转身的动作再射击，从而产生多余的空隙，另外如果是在空中，喷射槽还会产生大量的不必要消耗，所以转身射击时对机体的立回来说是相当不利的，不是很必要的时候还是尽量不要使用。



双重锁定射击

部分机体还有可以同时攻击对方两架机体的射击武器，使用这部分武器的方法为在蓄力过程中切换锁定目标，接着再在武器蓄满后放开按键，这样机体就会对对方两架机体同时展开射击攻击。





援护

同时按下R+×或□+△+×，自机周围就会出现友军进行援护，援护一般分为攻击型和防御型两种，攻击型会在一旁协助进攻，部分援护还能与自机的攻击形成联携；防御型则能替自机承受一定的射击攻击。另外除了以上这两种，还有一些比较特殊的援护存在，比如铁奥的援护可以让自机和僚机看到对方的喷射槽残量，高达DX的援护则会和高达DX合体使出月光微波炮。



格斗派生&连续技

大多数格斗可以通过连续按键作出派生攻击，一般派生段数越多的格斗攻击力也越高，格斗系机体一般都可以做4段的格斗攻击，而且多数机体的派生攻击不止一种，具体的派生方法会在后面的机体分析里详细说明。

将各种射击、格斗派生或援护攻击联携在一起，也就是我们通常说的连续技，连续技可以比单发攻击带来更多的伤害，是战斗中必须要掌握的技巧之一。根据是否使用ND系统，游戏的连技分为普通取消连技和ND取消连技两种，普通连技是指的是用可以互相取消的武器形成的连技，如前作常用的射击接副射击（□→□+△）就是属于这种，ND取消连技前面也提到过，利用ND取消招式的间隙，可以将一些本来无法取消的招式连接起来。

盾防御

装备有盾的机体，可以通过快速输入方向键的↓↑来使用盾防御，盾防御可以抵挡来自机体正面的攻击。不过要注意的一点是盾防御会消耗一定的喷射槽，还有举盾后会产生一定的硬直，这个硬直不可以通过ND取消。

攻击技巧

战斗中双方的机体都是处于时刻移动状态，要想准确命中对手，首先就要学会如何抓硬直。一般可以成为攻击时机的硬直共有三种，分别是格斗硬直、射击硬直和落地硬直。当然，对方也会看准硬直向我们发起攻击，所以在攻击的同时我们也要尽量地避免自己出现这些硬直，才能有效减少被攻击的几率。



格斗硬直

格斗硬直一般指的是格斗攻击落空后那段空隙，这是反击的大好时机。要想避免出现格斗硬直，最好还是有把握再出手，如对手喷射槽空了的时候，或将格斗用于射击命中后的连续技里。

射击硬直

部分射击武器在移动中使用会使移动停止，如火箭炮、加农炮等，还有可移动中使用武器的转身射击，这些都是射击产生的硬直，会成为对方的攻击机会。所以当对方想抓自机的射击硬直时，要尽量少使用会使移动停止的武器和转身射击。

落地硬直

因为本作加入了ND系统，前面两种硬直都可以用ND取消，所以不能用任何行动取消的落地硬直就成了命中成功率最高的攻击时机。ND的出现使机体腾空的次数增加，同时落地的次数也随之增加，可以说谁能更准确地抓住对方的落地硬直进行攻击，赢面也会大大加大。至于要落地的一方，如何不让对手抓住落地硬直就成了减少受到伤害的重要一环，如可以先假装要落地的模样，然后在落地前再使用一次ND或STEP，让对方的攻击落空，又或是找有掩体的落点降落，让掩体来抵挡攻击，这样就不容易受到伤害了。

回避技巧

前面说了如何减少被攻击的几率，这里再来说说怎样回避攻击。回避的技巧同样有三种，分别是STEP、ND和盾防御，其中回避成功率最高的是STEP，因为STEP在快速移动的同时，还能使武器的追向性无效，面对大部分直线攻击，只要往和攻击相对的直角方向STEP即可躲开。ND的用法和STEP类似，不过用ND主要是靠启动时的高速度拉开距离来回避，但ND是不能使武器的追向性失效，所以在面对一些追向性强的攻击时就不能太过依赖。盾防御则是三种回避技巧里使用频率最低的，多在喷射槽空了后从空中落下时或面对爆风攻击来不及回避时使用。



合作

毕竟游戏的战斗规则为2对2，和队友的合作也是影响成败的要素之一，如果大家都自顾自地单打独斗，那就和1对1没两样了。2对2的好处就是可以互相照应，如队友遭到攻击时帮队友解围，队友攻击敌机时，自己则牵制住另一架敌机，让队友可以放心攻击等等。根据自机和僚机的具体状况，作出最合适的行动，这是双人战的基本。

COST OVER&被击坠顺序

战斗中当有机体被击坠，只要战力槽还有剩余该机体就会自动再次出击，但如果被击坠机体的COST已经超出了当前剩余战力的话，就会以低于正常耐久值的状态出击，这种情况就称之为COST OVER。COST OVER的计算公式如下：

出击时的耐久力=残余战力÷机体COST×机体耐久力

以每个级别机体的平均耐久来计算，会发现3000级别的机体并没有达到1000级别3倍，也没有2000级别机体的1.5倍，而2000级别机体的耐久力也没有1000级别机体的2倍，也就是说当大部分3000和2000的机体出现COST OVER时，耐久必定会比同等COST的2000或1000的机体要低，造成了战力槽的浪费。所以为了最大化利用战力槽，我们可以通过调整机体的被击坠顺序来避免让高COST出现COST OVER。下面以会出现COST OVER的3000+2000、3000+1000和2000+1000三种组合为例，说一下每种组合的最佳被击坠顺序。

3000+2000：无论哪方先被击坠，后击坠的一方必定会出现COST OVER，因为3000的机体COST OVER更不划算，应该尽量把先被击坠的机会留给3000。另外如果2000那方使用的是格斗机体，3000使用的是高运动性的万能机体，也可以采取让2000被击坠2次、3000不被击坠的做法，这样可以最大化利用战力槽，不过要达成这点3000级别的机体必须有较高的生存能力，是比较高手向的做法。

3000+1000：不出现COST OVER只有两种顺序，一是让3000机体先被击坠，二是1000机体被击坠5次，3000机体不被击坠。只要1000的机体先被击坠，后击坠的3000机体就会出现COST OVER，1000的机体每被先击坠1次，后击坠的3000机体耐久就会减少1/3，最坏的情况就是1000机体先被击坠3次，这样3000机体连第二次出场的机会都没有了，出现这种情况的话，可以让3000机体从前线撤下，让1000的机体主攻，争取达成第二种顺序，不过因为1000的机体火力普遍偏低，这种顺序到了后期队伍的输出能力可能会有所下降，而且3000机体能否生存那么久也是一个问题。最好的顺序还是第一种，不过相比3000+2000的组合，3000+1000组合使用这种顺序时，低COST的机体负担会更大，因此战斗中1000机体应以担任援护为主，让3000机体主攻，实在自保不了的话，至少也要保证在3000机体击坠前，1000机的击坠次数控制在1次以内，这样才能让3000的机体发挥出应有的作战能力。

2000+1000：理想的状况就是2000机体被击坠1次，1000的机体被击坠3次，最好的顺序是1000→1000→2000→1000，不行的话就1000→2000→1000→1000，千万要避免会出现COST OVER的1000→1000→1000→2000。这种组合也可以选择让可以2000机体被击坠2次，1000的机体被击坠1次的做法，不过这种做法很容易就会造成的2000→1000→2000和1000→2000→2000的COST OVER顺序，而且以1000机体的生存能力，一场战斗只被击坠1次也不大现实，总的来说还是不推荐。





机体攻略

为了方便讲解和参考，这里把机体的性能和武器资料也一起放出，需要注意的几个项目如下。

移动速度：表示机体的步行移动速度，由快到慢分为S、A、B、C、D、E六个级别。

上升性能（时间、速度）：表示机体的跳跃上升持续时间和速度，由高到低分为A、B、C、D、E五个级别。

ND速度（空、地）：表示机体的ND速度，由快到慢分为S、A、B、C、D、E六个级别。

BD性能（时间、速度）：表示机体BD的持续时间和速度，由高到低分为S、A、B、C、D、E六个级别。

STEP性能（长、短）：表示机体的长STEP和短STEP的移动距离，由长到短分为S、A、B、C、D五个级别。

变形性能（时间、速度）：表示可变形机体的变形持续时间和移动速度，由高到低分为S、A、B、C、D、E六个级别。

攻击力：武器资料里的攻击力是指武器原始攻击力，受耐久力和战力槽多少影响还会有所变化。格斗派生的攻击力可参考派生攻击。

装填方式：主要分为单发型、全弹型、手动型和蓄力四种，无装填的一次性武器会在备注里说明，装填方式前的数字表示装填的所需时间（单位：秒）。

命中效果：武器命中目标的效果，一般分为倒地、失衡、麻痹、拉近四种，有特殊效果的会个别说明。

可取消武器：表示不用ND就可连接的武器，要注意大部分格斗武器的取消都需要命中目标后才能成立。

备注：包括武器的名字和部分注意事项，另外部分武器的能力也会个别说明。

推荐连技：一般列举容易上手或实用的连技，“→”表示连技的招式之间用普通取消或不用取消，“>”表示连技的招式之间用ND取消。另外有会在中途需要取消的招式会在括号中特别说明第几Hit或具体出法。

RX-78 高达

机师	阿姆罗	COST	2000	耐久力	560	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×

移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	A、—
BD性能（时间、速度）	E、B	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	8	3/单发	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束步枪。地面攻击射角外的目标时有专用的射击动作
蓄力射击	180	—	2.8/蓄力	倒地	—	光束步枪瞄准射击。弹速快，但蓄力时间和发射动作稍慢
副射击	108	3	6/全弹	倒地	特殊射击	火箭炮。弹速慢，追向性好
特殊射击LV1	100	—		麻痹	副射击	光束标枪（投掷）。弹数无限，命中对手后可追击
特殊射击LV2	140	—	1/蓄力	倒地	副射击	光束标枪（投掷）。命中后对手会先麻痹，过一会倒地
特殊射击LV3	200	—	1.6/蓄力	倒地	副射击	光束标枪（投掷）。命中后对手会先麻痹，接着立刻倒地
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。有前派生和射击派生
横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。横向攻击幅度大，同样有特殊的射击派生
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。和地上格斗类似，不过没有了射击派生
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。横向判定强，空中战的主力格斗
BD格斗	100~134	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束标枪（回旋斩）。最大2Hit，因为攻击过程要换出光束标枪，发生速度稍迟
特殊格斗	103	—	—	倒地	副射击、特殊射击	光束标枪（突刺）。攻击距离很短，命中后不能ND
援护	71	4	—	失衡	—	2架G战机发射激光后突击，G战机本身也有攻击判定，可作为连续技的起点

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△	183
	△、△、↑+△	209
	△、□※	242
	△、△、□※	281
横格斗	←/→+△、△	134
	←/→+△、□※	242
空中格斗	空中△、△、△	183
	空中△、△、↑+△	209
空中横格斗	空中←/→+△、△	183

※耐久低于100时

推荐连技

主射击>主射击>主射击

格斗派生（2Hit）>空中格斗派生

空中格斗>空中格斗派生

解说

虽然是高达家族里最有历史的机体，但元祖高达的武器非常多样化，完全不输给它的后辈们，机体性能方面除了喷射槽稍短外，其他都达到了2000级别机体的平均水准，可以说是一部非常容易使用的万能型机体。用法上，远距离时通常靠特殊射击和蓄力射击来营造弹幕，特别是弹数无限的特殊射击，利用ND可以作出连续投掷，而蓄力射击的弹速很快，主要用来抓落地。中距离则是万能机体的标准战法，ND的空战加主射击牵制，命中就三连射，不过要注意高达的喷射槽稍短，在面对等高机动性的机体时要注意自机喷射槽的残量。高达的近距离作战能力也不差，空中格斗和和空中横格斗都是强力的攻击手段，不仅判定强，伤害输出也很稳定，另外地上格斗的隐藏技也同样建在，当高达的耐久低于100时，地上格斗可以进行高威力的射击派生。





RX-77-2 钢加农

机师	凯	COST	1000	耐久力	330	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	C	上升性能（时间、速度）	C、D	ND速度（空、地）	C、－						
BD性能（时间、速度）	E、E	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	5	3/单发	失衡	副射击、特殊射击	光束步枪。弹数少，性能普通
副射击	112	20	5/全弹	倒地	—	肩部加农炮2发同时射击。一次消耗2发弹药，弹速快、追向性强
特殊射击	50～120	20	5/全弹	失衡	—	肩部加农炮连射。一次消耗4发弹药，按住按键可进行连续发射
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	左手拳击。威力一般，突进距离短
横格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击	右手膀击。1段的倒地攻击，落空后硬直很大
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	左手拳击。派生命中后自己会趴在地上，可按方向键进行左右翻滚
空中横格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击	飞踢。1段的倒地攻击，命中后自己会趴在地上，可按方向键进行左右翻滚
BD格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	左手拳击。动作以及性能都和空中格斗相同
特殊格斗	140	—	—	倒地	—	投出巨大岩石。威力大，追向性和判定都很强，弹数无限，投掷后自己会趴在地上，可按方向键进行左右翻滚
援护	120	4	—	失衡	—	钢佩利前进中的6发导弹射击，发射速度稍迟

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	134
	△、↑+△	151
空中格斗	空中△、△	134

推荐连技

- 主射击＞副射击
- 主射击＞空中格斗派生→副射击
- 主射击＞空中格斗＞特殊格斗＞主射击
- 空中横格斗＞副射击



解说 钢加农的格斗性能在全机体中最低，原因倒不是格斗距离短，实际上格斗距离已经达到平均水平，可是判定低下，加上本身机动性低，在近距离打格斗战基本没有胜算。相反钢加农的射击能力倒很优秀，超长的红色锁定距离，加上副射击加农炮和特殊格斗投巨石两个招牌技，使其成为一部不错的中、远距离支援型机体。因为本作ND的加入，使连续使用特殊格斗成为可能，用来造弹幕相当不错，并且还能挡挡子弹，间接弥补了防御面上的不足。副射击是主要输出手段，命中后对手强制倒地，单独使用或用在连续技里效果都很好。钢加农的主武器是在非高达系机体里比较罕见的光束步枪，不过这把光束步枪的弹数很少，使用三连射会比较吃力，主要用来被对手接近后的牵制，命中后可以接副射击让对手倒地，从而拉开距离。

RX-75 钢坦克

机师	隼人	COST	1000	耐久力	350	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	S	上升性能（时间、速度）	C、E	ND速度（空、地）	E、－						
BD性能（时间、速度）	D、E	STEP性能（长、短）	C、D	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	128	30	4/全弹	倒地	特殊射击	肩部加农炮2发同时射击。一次消耗2发弹药，远距离时炮弹会以抛物线飞行，可以越过障碍物
副射击	—	—	—	—	—	炮击模式。机体不能移动，武器限定主射击，射速和命中精度增加
特殊射击	100	—	—	麻痹	—	核心战机射出。将身体部分的核心战机分离后射出，弹数无限，命中后对手麻痹
格斗	14～110	80	7/全弹	失衡	特殊射击	双手导弹射击。一次消耗2发弹药，可连射，全弹命中后对手强制倒地
援护	88～95	4	—	失衡	—	后方出现两架G战机发射导弹后突击，G战机本身也有攻击判定



推荐连技

- 格斗＞主射击
- 特殊射击＞主射击
- 特殊射击＞援护＞主射击

解说 钢坦克拥有超长的红锁和极快的步行速度，和原作中一样是一部可靠的远距离支援型机体。可以边走边射的主射击是主要的攻击手段，虽然弹药数比前作有所减少，但依然足够用于张开密密麻麻的弹幕。使用副射击变为炮击模式后，加农炮的有效射程甚至可以覆盖整个场地，相当恐怖，还有炮击模式在空中不会消耗喷射槽，大大提升了钢坦克的滞空能力。格斗的连射速度比前作有所下降，而且枪口补正一般，加上本作战斗节奏加快，难以作为主要输出方式，一般作为主射击装填时的自卫手段。和大多数射击型机体的通病一样，钢坦克的近战能力也很弱，基本一被对手近身就意味着离被击坠不远了，所以战斗中要时刻保持好和对手的距离。

MSN-02 吉翁号

机师	夏亚	COST	2000	耐久力	560/100※	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	C、－						
BD性能（时间、速度）	C、B/E、B※	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

※吉翁号头部

武器资料

通常形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	50～109	8	3/单发	失衡/倒地	—	手部激光炮5发齐射。激光呈扇形扩散，命中率高，5发全中对手强制倒地
主射击（无手时）	80	8	3/单发	失衡	—	双手脱离的情况下，使用头部的米加粒子炮进行射击。发生速度快，弹数和主射击共用
蓄力射击	166	—	3/蓄力	倒地	—	头部米加粒子炮照射射击。发射中按×头部会分离，可进行角度微调
副射击	72	8	3/单发	失衡	—	手部射出，接近敌机后发射激光。弹数和主射击共用，可两只手一起射出
特殊射击	135	1	4/全弹	倒地	—	米加粒子炮。装填时间稍长，攻击力、追向性良好
格斗	95	—	—	失衡	特殊射击	手部射出的拳击。可以命中红色锁定距离的敌机，可两只手一起射出
后格斗	122	—	—	倒地	—	跳起后急降，用喷射器攻击对手。突进距离短、发生速度迟
特殊格斗	—	—	—	—	—	浮游模式。一部分武装变更，移动速度提升，BD和ND时解除
援护	81	4	—	失衡	—	2架勇士的光束步枪3回射击，射击过程中会随机改变位置

浮游模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	8	3/单发	失衡	—	米加粒子炮。除了可连射外，其他性能和通常模式时一样
蓄力射击	166	—	3/蓄力	倒地	—	头部米加粒子炮照射射击。性能和通常模式时一样
副射击	54～91	8	3/单发	失衡/倒地	—	两手激光炮同时射击。1次消耗2发弹药，弹数和主射击共用，横向攻击幅度比通常模式时的主射击更广
特殊射击	135	1	4/全弹	倒地	—	米加粒子炮。性能和通常模式时一样，使用后变回通常模式
格斗	95	—	—	失衡	特殊射击	手部射出的拳击。和通常模式时不一样，命中效果变为吹飞
后格斗	122	—	—	倒地	—	跳起后急降，用喷射器攻击对手。性能和通常模式时一样，使用后变回通常模式
援护	81	4	—	失衡	—	2架勇士的光束步枪3回射击，射击过程中会随机改变位置

吉翁号头部

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	90	3	3/单发	失衡	—	米加粒子炮射击。威力上升，但射击时会停顿
蓄力射击	115	—	3/蓄力	倒地	—	头部米加粒子炮照射射击。威力下降，发生速度下降
特殊格斗	—	—	—	—	—	浮游模式。移动速度提升，BD和ND时解除

推荐连技

- 主射击＞格斗＞格斗
- 格斗＞格斗→蓄力射击
- 援护→特殊射击
- （浮游模式）格斗＞特殊射击



解说 万能偏射击型机体，武装和机体性能都令人满意。主射击是5齐射的手部激光炮，只消耗1发子弹，由于是水平展开，幅度比一般光束步枪的激光大得多，相对地枪口补正不怎么优秀，单发命中威力不足。当手臂脱离时主射击变为米加粒子炮，威力稍稍上升但不再是广幅射击，实用性稍低。蓄力射击威力大、枪口补正强，照射中按×键分离头部后还可以微调角度。吉翁号除了后格斗以外，其他全是统一的火箭飞拳，能命中红色锁定距离的敌机，可以在主武器弹数不够时作为替代，后格斗是吉翁号惟一一个真正意义上的格斗，能令对手强制倒地，缺点是发生慢，很少用得着。副射击是将手臂放出后攻击，效果有点类似于浮游炮，不过速度不及浮游炮，而且弹数是和主射击共通的，不能过度使用。用特殊格斗变为浮游模式后，射击和格斗可以连射，招式间的联携性更强，但要注意浮游模式是消耗喷射槽的，要小心落地时被对手抓硬直。另外当吉翁号在战力槽低于2000以下时被击坠的话，会和原作中一样以只剩头部的形态复活，不过相比其他可以复活的机体，吉翁号复活后各方面的能力要低不少，而且不能使用援护，很难有所作为。

MS-06S 扎古Ⅱ

机师	夏亚	COST	1000	耐久力	320	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B/A	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、—						
BD性能（时间、速度）	E、C/E、S※	STEP性能（长、短）	C、C/S、S※	变形性能（时间、速度）	—						

※“3倍速”发动时

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	32～111	60	6/全弹	失衡	副射击	机枪。一次射击最少消耗4发弹药，可连射至10发，命中3发对手失衡，10发倒地
副射击	103	3	5/全弹	倒地	—	火箭炮。一发倒地的高威力武器，发射时不可移动
特殊射击	20～129	—	—	倒地	—	手榴弹。红色锁定距离以外无法命中，弹数无限
格斗	50	—	—	倒地	副射击	热能斧。挑飞对手后可追击
横格斗	129	—	—	倒地	副射击	热能斧。3段攻击，命中1段对手就倒地
后格斗	60	—	—	倒地	—	格斗反击。命中可派生
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击	热能斧。和地上格斗类似，命中后对手失衡
空中横格斗	134	—	—	倒地	副射击	热能斧。2段攻击，中间可用ND取消
空中后格斗	70	—	—	倒地	—	格斗反击。命中可派生
BD格斗	50	—	—	倒地	副射击	肩部撞击。追向性良好
特殊格斗	—	100	50/全弹	—	—	3倍速。14秒内移动、STEP和BD性能大幅上升
援护	52～73	3	—	失衡	—	3架战斗机边突进边射击，战斗机本身也有攻击判定

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△、△	208
后格斗	↓+△、△、△、△	227
空中格斗	空中△、△	134
空中后格斗	空中↓+△、△、△	163
BD格斗	BD中↑+△、△	134

推荐连技

- 主射击（8Hit以下）＞副射击＞副射击
- BD格斗＞BD格斗派生→副射击
- 副射击＞空中格斗派生→副射击
- 空中格斗＞空中格斗派生＞空中格斗



解说 由于机体重量轻，上升性能和BD性能十分优秀，滞空时间甚至可以和高达相媲美，十分适合空中作战，相对地耐久力和武装性能偏低，生存能力颇令人担忧。通常状态下尽量不要接近战，而是以游击为主，前作的蓄力射击在本作改为了特殊射击，而且弹数无限，使用率得到提升。后格斗为当身技，可以派生，发生速度相比前作有所变慢，要做好先读工作。主射击机枪的连射数比前作有所提高，不过追向性和弹速比起另一台扎古改要弱，比较难造成硬直，使用时要有耐心。副射击火箭炮的弹数和追向性也有所削弱，不过可以取消很多行动的特点使其常用于连续技的最后，加上命中后有浮空效果，实用性很高。夏亚专用扎古Ⅱ最大的特点是特殊格斗的“3倍速”，发动后14秒机体运动性上升至巅峰，这时完全可以以自身的高速接近对手打格斗战，夏亚专用扎古Ⅱ拥有许多高伤害的格斗技，加上3倍速后爆发力非常强。但要注意特殊格斗的装填时间极长，基本上一次出击只有一次使用机会，不可浪费。

MS-09 大魔

机师	盖亚	COST	1000	耐久力	320	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	C、E	ND速度（空、地）	C、A						
BD性能（时间、速度）	C、C（地上时B、C）	STEP性能（长、短）	S、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	113	10	6/全弹	倒地	副射击	穿甲火箭弹。弹速迟，但攻击力、追向性优秀
副射击	0	1	2/全弹	—	—	扩散光束炮。0威力的近距离攻击，不可防御
格斗	50	—	—	失衡	副射击	热能剑。威力普通，少数可派生的格斗之一
横格斗	132	—	—	倒地	副射击	热能剑。单发多段攻击
空中格斗	100～175	—	—	倒地	副射击	热能剑。3段攻击，威力最大的格斗技
空中横格斗	132	—	—	倒地	副射击	热能剑。性能和地上横格斗相同
空中BD格斗	50	—	—	倒地	副射击	热能剑。可派生
特殊格斗	—	—	—	—	—	浮游模式。可保持面对敌机的状态进行高速移动，过程中消耗喷射槽
援护	50/95	5	—	失衡	—	喷流风暴攻击。呼出2架大魔，根据敌机的距离不同，攻击方法也有所不同

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	134
空中BD格斗	空中BD中↑+△、△	134

推荐连技

- 格斗→副射击＞格斗派生
- 空中格斗（2Hit）＞空中格斗
- 机体支援→射击
- 空中BD格斗＞空中BD格斗派生

解说 因为是重型机，大魔有着上升慢下降快的特点，空中BD也被强制往地面拉，所以地上才是大魔该呆的地方。大魔在地上有着1000机体里顶尖的机动性和BD槽，而且主射击射角大，十分适合打游击。由于本作中援护的数量下降，实战中难以像前作那样张开夸张的弹幕，但ND加入后实际上单纯的火力压制变得更加容易，中距离配合援护抓落地硬直是基本作战思路。由于装填时间长加上大魔除了主射击外没有其他射击武器，射击战要时刻留意残弹的数量，以免遇到错过攻击时机的尴尬局面。副射击在本作中可以直接麻痹对手，反格斗性能得到提升。通过特殊格斗进入浮游模式后机体移动速度有所上升，同时主射击发射时追加一个转身动作，但本作有了ND后导致实用性有所下降。大魔的横格斗和BD格斗依然强悍，高判定高伤害，甚至可以直接和格斗机对撞，加上本身惯性大，减少了收招时被反击的可能性，不过要注意机体本身的BD类型是地走型，面对高诱导的格斗机时依然很吃力，还是得尽量避免接近战。

MSM-04 亀霸

机师	赤鼻	COST	1000	耐久力	320	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	C	上升性能（时间、速度）	C、D	ND速度（空、地）	D、C						
BD性能（时间、速度）	C、E（地上时D、C）	STEP性能（长、短）	C、D	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	47～132	80	6/全弹	失衡	—	火神炮。一次射击最少消耗3发弹药，可连射至10发，命中3发对手失衡，10发倒地
副射击	100	10	5/全弹	倒地	—	火箭发射器。可移动使用的一发倒地武装，亀霸的主力武器
特殊射击	77～145	5	4/全弹	失衡/倒地	—	呼出亀霸的火神炮齐射。结合方向键的左右可决定亀霸的出现位置，射击时按键可延长射击时间
格斗	58	—	—	失衡	副射击	蟹爪。最大威力派生的起始技，容易被打断
横格斗	50	—	—	失衡	副射击	蟹爪。派生后可使对手浮空，容易追击
后格斗	50	—	—	失衡	副射击	蟹爪。发生速度快
空中格斗	58	—	—	失衡	副射击	蟹爪。和地上格斗类似，段数和威力低一些
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击	蟹爪。性能和地上横格斗相同
BD格斗	50	—	—	倒地	副射击	前扑。威力低，落空后硬直大
空中BD格斗	92～126	—	—	倒地	副射击	翻滚。多段攻击，命中1段对手倒地
特殊格斗	100/108/80～96	5	4/全弹	失衡/倒地	—	召唤亀霸队。结合方向键有不同的效果
援护	85	5	—	失衡	—	双面蟹的光束4发齐射，命中可接其他攻击

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△、△	198
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	134
后格斗	↓+△、△	146
	↓+△、↓+△	134
空中格斗	（空中）△、△、△	174

推荐连技

- 主射击＞横格斗派生＞空中BD格斗
- 横格斗派生＞空中格斗派生
- 横格斗＞横格斗＞副射击
- 横特殊格斗＞横特殊格斗＞横特殊格斗＞横特殊格斗

解说

相当有喜感的一台机体，无论是机体动作还是武器都带有很强的喜剧效果，不过机体的整体能力处于中下水准，用龟霸得有一定的爱才行。中距离的伤害来源主要靠主射击和副射击，两招弹数充足，龟霸的攻击基本不会有中断的时候。特殊射击和特殊格斗很有趣，特殊射击是召唤龟霸队援护射击，结合方向键的左右可决定龟霸队的出现位置。特殊格斗是召唤龟霸队冲锋，结合方向键一共有3种效果，其中普通的特殊格斗是召唤1架龟霸缠住对手，减慢其移动速度，结合方向键上是召唤3架龟霸的突击，只要1架命中就有倒地效果，左右是召唤1架龟霸上前格斗，命中后自机可以接其他攻击。龟霸虽然格斗距离不足，但追向性和范围却很优秀，尤其是空中BD格斗，威力大、发生快、不容易被打断，可以放心使用。

MSZ-006 Z高达

机师	卡缪	COST	2000	耐久力	560	盾	○	变形	○	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、—						
BD性能（时间、速度）	D、B	STEP性能（长、短）	C、D	变形性能（时间、速度）	S、B						

武器资料

MS形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	60	6	手动	失衡	副射击、特殊射击	光束步枪。威力偏低，可连射
蓄力射击	5～141	—	1.5/蓄力	失衡/倒地	—	将光剑投出后用光束射击，从而产生扰乱冲击波。不能防御技，可以打消部分射击武器的效果
副射击	84～118	2	3/全弹	倒地	特殊射击	榴弹2连射。一次消耗2发弹药
特殊射击	120	1	3/全弹	倒地	—	米加粒子炮。发射动作快，格斗派生中使用会变为投掷米加粒子炮
格斗	50	—	—	失衡	主射击、特殊射击	光束军刀。突进距离长，横向攻击幅度大
横格斗	50	—	—	倒地	主射击、特殊射击	光束军刀、盾击。右格斗为光束军刀，左格斗为盾击
空中格斗	50	—	—	失衡	主射击、特殊射击	光束军刀。和地上格斗性能相同
空中横格斗	50	—	—	倒地	主射击、特殊射击	光束军刀、盾击。和地上横格斗性能相同
BD格斗	50	—	—	倒地	主射击、特殊射击	飞踢。威力低，突进距离长
特殊格斗	—	—	—	—	—	急速变形。变形中按跳跃键可爬升
格斗（特殊状态）	227	—	—	倒地	—	巨大化光束军刀。先横斩后纵斩，横斩带麻痹效果
援护	41	2	—	失衡	—	美达斯尾随，自机攻击时会协助进攻

MA形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	60	6	—	失衡	—	光束步枪。单发型，和MS形态的弹数共用，不能在MA形态时装填
副射击	95	6	5/单发	失衡	—	腰部光束枪2发齐射。一次消耗2发弹药，在MS形态时也会自动装填
特殊射击	120	1	3/全弹	倒地	—	米加粒子炮。发射时不会停顿，只能往机体的正面发射
特殊格斗	100	—		麻痹	—	MA形态突击。会消耗喷射槽，命中后的派生丰富
特殊格斗（特殊状态）	0～400	—		倒地	—	MA形态突击。给予自机和敌机一样的伤害，最大为400

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△	134
	（空中）△、↑+△、△	140
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	134
	（空中）←/→+△、↑+△、△	140
射击派生	所有格斗派生中□、□、△	不定
	所有格斗派生中□、□※	不定
	所有格斗派生中□、L、□	不定
	所有格斗派生中□、L、R	不定
	所有格斗派生中□、L、□+×	不定
	所有格斗派生中□、L、△	不定
特殊射击派生	所有格斗派生中□+×	不定
MA形态特殊格斗	L、□	154
	L、R	169
	L、□+×	184
	L、△	188

※钢缆没有把对手拉到身边时

推荐连技

- 主射击→主射击＞特殊射击
- 格斗前派生（△、↑+△）＞格斗前派生（△、↑+△）＞特殊射击
- 格斗→射击＞格斗→射击
- 格斗前派生（△、↑+△）→特殊射击＞特殊射击



解说

Z高达相对于前作有大幅度的调整，机体方面取消了换装和地上BD，武器方面取消了火神炮、主武器改为手动装填，蓄力射击变更等。中距离靠主射击光束步枪和特殊射击米加粒子炮来张开弹幕，主射击命中就接推荐连技里的第一个。副射击弹速比前作明显提高，追向性方面左右弱而上下强，产生的爆炸风判定范围广。蓄力射击改为了扰乱冲击波，连打射击可以最多追加二连射，判定范围逐渐扩大，提高了Z高达的反格斗能力。格斗方面由于通常格斗弱化，无法作出前作的五段格斗，但是前方判定依然强大，而且追加了许多派生，其中射击派生可以将敌机拖回，还可追加一回格斗，即使挥空也可以产生爆炸风，特殊射击派生和射击派生类似，但命中后直接倒地。特殊格斗是急速变形，不过本作没有了可取消落地硬直的效果，所以通常只用来在混战中快速脱离。MA形态下特殊格斗又是Z高达一大利器，发动后自机向目标突进，发生快而且诱导强，命中后可以追加格斗或射击派生。Z高达特殊状态在本作里依然强悍，当己方僚机被击坠后就会自动发动，状态中被攻击不会失衡，并且通常格斗和MA形态的特殊格斗发生变化，不过和前作不同的是本作中特殊状态改为时间消耗型，不会用了一次格斗就解除，行动上自由了不少。

RX-178 高达Mk-Ⅱ（白）

机师	爱玛	COST	2000	耐久力	○（光束步枪形态、火箭炮形态）	盾	○	变形	○	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、—						
BD性能（时间、速度）	D、B	STEP性能（长、短）	C、D	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

高达Mk－Ⅱ形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击（光束步枪形态）	80	5	手动	失衡	—	光束步枪。2000级别标准光束步枪
主射击（火箭炮形态）	10～104	6	手动	失衡	—	火箭炮。可3连射，炮弹在接近敌机时会变为散弹
副射击	10～48	50	5/全弹	失衡	—	火神炮。一次射击最少消耗2发弹药，可连射至10发，10全中对手失衡
特殊射击	—	—	—	—	—	武装切换。不结合方向键为切换成超级高达形态，结合方向键左右为在光束步枪形态和火箭炮形态间切换
格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。发生快，常用于敌机接近时的迎击
横格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。除了动作稍有不同，性能和格斗相同
空中格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。除了动作稍有不同，性能和地上格斗相同
空中横格斗	80	—	—	倒地	—	光束军刀。单发倒地技
BD格斗	80	—	—	倒地	—	光束军刀。和空中横格斗相同
特殊格斗	—	—	—	—	—	手动上弹。主武器最大弹数恢复，可移动中使用
援护	67	2	—	失衡	—	利克·迪亚斯2机尾随，自机攻击时会协助进攻

超级高达形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	120	2	4/单发	倒地	—	长管来福。发射时会有停顿，追向性优秀，装填时间稍长
主射击（浮游模式时）	20～148	2	4/单发	倒地	—	长管来福照射射击。发射时不会有停顿
副射击	10～48	50	5/全弹	失衡	—	火神炮。一次射击最少消耗2发弹药，可连射至10发，10全中对手失衡
特殊射击	—	—	—	—	—	武装切换。切换为高达Mk－Ⅱ形态
格斗	70	4	5/全弹	失衡/倒地	—	导弹。可连射，1发失衡，2发倒地，可和主射击同时使用
特殊格斗	—	—	—	—	—	浮游模式。移动速度提升，消耗喷射槽
援护	67	2	—	失衡	—	利克·迪亚斯2机尾随，自机攻击时会协助进攻

超级高达飞行形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	120	2	4/单发	倒地	—	长管来福。发射时不会停顿，只能往机体的正面发射
副射击	10～48	50	5/全弹	失衡	—	火神炮。一次射击最少消耗2发弹药，可连射至10发，10全中对手失衡
特殊射击	73	—	—	倒地	—	防卫者号射出。变为长管来福形态
格斗	70	4	5/全弹	失衡/倒地	—	导弹。可连射，1次发射2发，可和主射击同时使用

长管来福形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	120	2	4/单发	倒地	—	长管来福。可2连射
副射击	10～48	50	5/全弹	失衡	—	火神炮。一次射击最少消耗2发弹药，可连射至10发，10全中对手失衡
特殊射击	—	—	—	—	—	武装切换。切换高达Mk－Ⅱ形态
格斗	80	—	—	倒地	主射击、特殊格	光束军刀。和高达Mk－Ⅱ形态的空中横格斗相同
特殊格斗	141	—	—	倒地	主射击	双手光束军刀。突进距离和追向性优秀
援护	67	2	—	失衡	—	利克·迪亚斯2机尾随，自机攻击时会协助进攻

派生攻击

高达Mk－Ⅱ形态

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△	134
	（空中）△、↑+△	163
横格斗	←／→+△、△	134
	←／→+△、↑+△	163

推荐连技

（高达Mk－Ⅱ光束步枪形态）主射击＞主射击＞主射击
（高达Mk－Ⅱ形态）格斗＞格斗前派生
（长管来福形态）特殊格斗（2Hit）＞特殊格斗

解说 拥有四种武装形态的万能偏射击型机体，高达Mk－Ⅱ的两个形态适合用于后方援护，因为光束步枪和火箭炮都为手动装填，可以很容易张开弹幕，但要注意光束步枪的弹药只有5发，最好养成在3发以下时用特殊格斗上弹的习惯，这样方便在任何时候使用3连射的连续技。火箭炮可以3连射，但是和前作不同的是导弹在接近敌机的时候会变为霰弹，不容易打出硬直，使用时要特别小心。高达Mk－Ⅱ的通常格斗发生快，在迎击接近的敌机时非常理想，而且格斗的前派生威力不错，接近战值得一用。超级高达形态和长管来福形态的主射击都是长管来福，枪口补正优秀，1发倒地，惟一缺点是弹数少、装填慢，所以用这两个形态时不能一味想着张开弹幕，而是要抓敌机的落地硬直，做到弹无虚发。超级高达形态的特殊格斗为浮游模式，这时机动性加强，同时长管来福变为照射型，并且发射时不会有停顿，非常实用。高达Mk－Ⅱ的援护是游戏中的最强援护之一，自机攻击时援护会用火箭炮协助进攻，也就是说1人就可以形成1打2的局面，增加了攻击输出的同时，也提高了自卫能力。

RX-178 高达Mk-Ⅱ（黑）

机师	卡缪	COST	1000	耐久力	320／100※	盾	○	变形	×	换装／特殊状态	×
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	C、B	ND速度（空、地）	C、－						
BD性能（时间、速度）	D、C	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

※复活发动时

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	4	手动	失衡	特殊射击	光束步枪。用完后用主射击手动装填，复活后不能装填
副射击	10～104	3	手动	失衡／倒地	特殊射击	火箭炮。用完后用副射击手动装填，可3连射，炮弹在接近敌机时会变为散弹，复活后不能装填
特殊射击	80	2	2／全弹	失衡／倒地	—	导弹。可2连射，1发失衡，2发倒地，复活后不能使用
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击	光束军刀。各性能一般
横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击	光束军刀。各性能一般
后格斗	135	—	—	倒地	—	光束军刀。3段攻击，1Hit失衡，2Hit以上倒地
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击	光束军刀。性能和地上格斗一样
空中横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击	光束军刀。性能和地上横格斗一样
BD格斗	95	—	—	倒地	特殊射击	双手光束军刀。复活后不能使用
特殊格斗	50／80	—	—	失衡／倒地	特殊射击	不结合方向键使用为飞踢，空中和地上的动作会有所不同。结合方向键左右为光束军刀，单发倒地属性，复活后不能使用
援护	76	2	—	失衡	—	高达Mk－Ⅱ2台同时射击，弹速快



派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	174
横格斗（空中模格斗）	（空中）←／→+△、△	134
特殊格斗	L、△	134

推荐连技

主射击＞主射击＞主射击
特殊射击（1Hit）＞格斗派生
横格斗＞横格斗派生
援护＞主射击＞主射击

解说 高达Mk－Ⅱ（黑）可以简单理解为整合了光束步枪形态和火箭炮形态并取消了超级高达形态的高达Mk－Ⅱ（白），虽然火力有所下降，但各方面能力相当平衡。光束步枪和火箭炮高达Mk－Ⅱ（白）一样是手动上弹，相比之前有所欠缺的是上弹硬直大而且会有停顿，加上两把武器弹数少，实际上很难与其一样靠单纯的火力进行压制，所以比较适合打游击战。特殊射击射角大，可以2连射，还可以取消主射击和副射击，但是由于倒地值高，射击连技中很难以全弹发射收招。比起射击，高达Mk－Ⅱ（黑）的格斗性能更为优秀，发生快而且不容易被打断，并且可以被特殊射击取消，保证了威力。而高达Mk－Ⅱ（黑）最大的特点是当战力1000以下被击坠后可以以失去左手、耐久100的状态复活，不过和所有其他机体的复活状态一样能力会有劣化，表现为主射击和副射击无法上弹，特殊射击无法使用，不能格挡而且部分格斗无法使用，生存能力极端低下，混战时应尽快撤离前线以为队友争取胜利机会。

PMX-003 铁奥

机师	西洛克	COST	2000	耐久力	560／100／50※	盾	×	变形	×	换装／特殊状态	○
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、－						
BD性能（时间、速度）	E、B/（机动觉醒时S、S）	STEP性能（长、短）	C、B	变形性能（时间、速度）	—						

※复活发动

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	5	3／单发	失衡	副射击	光束步枪。惟一的射击武器，弹数少，第二次复活时不可使用
副射击	20	—	—	麻痹	后格斗	隐藏手臂格挡。可以防御射击和格斗攻击，作为攻击命中时会对手麻痹
特殊射击	—	100	—	特殊	—	机动觉醒。12秒内机动性增加，喷射槽消费减半
格斗	50	—	—	失衡	副射击、后格斗	光束剑。发生快，突进距离普通，横向判定小
横格斗	50	—	—	失衡	副射击、后格斗	光束剑。左横格斗和右横格斗的动作以及性能不一样
后格斗	129	—	—	倒地	副射击	光束剑。4段攻击，可取消其他格斗
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、后格斗	光束剑。性能和地上格斗一样
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、后格斗	光束剑。性能和地上横格斗一样
BD格斗	60	—	—	倒地	副射击、后格斗	飞踢。判定强的一发倒地技
特殊格斗	—	100	特殊	—	—	强袭觉醒。10秒内攻击力1.2倍，不会失衡，主射击可连射
援护	—	2	—	—	—	波里诺克・萨曼尾随，可以看见僚机和敌机的喷射槽残余量

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	182
横格斗（空中横格斗）	（空中）←／→+△、△、△	182（左）／176（右）

推荐连技

主射击＞主射击＞BD格斗
主射击＞格斗派生
格斗派生（△、△）＞格斗派生
格斗派生（△、△）＞副射击＞格斗派生
左横格斗派生（←+△、△）→后格斗

解说 重视格斗的万能机，虽然体型十分巨大，不过上升速度和机动性并没有缩水，BD速度在2000机体中处于中上水平，为其接近战打下了良好的基础。中距离战中，因为自身射击武器只有主射击的光束步枪，只能一边牵制一边拉近对手的距离，而且弹数少，尽量不要做多余的射击。格斗方面，铁奥的格斗锁定距离让人满意，格斗变化也十分丰富。另外铁奥还有专门的格挡技，使用副射击后会用隐藏的手臂架起光剑挡来自正面的攻击，如果命中对手的话还能令其麻痹，可以放在连续技里增加伤害使用。觉醒槽是铁奥独有的武装，给予对手伤害或自身受到伤害时会积累，达到100时可以发动“机动觉醒”或“强袭觉醒”，前者机动性上升、BD槽消费减半，后者攻击力1.2倍、主射击和格斗可以任意取消以及附加自身不会失衡的效果。此外如果在觉醒槽100并且战力2000以下时被击坠可以以失去头部的形态复活，耐久为100，觉醒槽清空，满足相同条件再度被击坠可以再次复活，但是会失去右手，此时无法使用主武器，耐久为50，以后再复活的话就都是这种形态。铁奥的援护也比较特别，效果是可以看见僚机和敌机的喷射槽残余量，可以用来培养抓落地硬直的意识。

AMX-004 卡碧尼

机师	哈曼	COST	3000	耐久力	650	盾	×	变形	○	换装／特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	A、B	ND速度（空、地）	A、－						
BD性能（时间、速度）	D、A	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	S、A						

武器资料

通常形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	90	10	3／单发	失衡	后格斗	光束枪。发生速度快，射角良好
副射击	0	16	3／单发	—	—	设置浮游炮。按住按键可最多设置8个，浮游炮的持续时间为15秒，到时间还未使用的话会自动收纳
特殊射击	30～102	16	3／单发	失衡／倒地	—	浮游炮射击。使用设置好的浮游炮，不结合方向键为原地齐射（可按住射击键决定发射时机），结合方向键为浮游炮自动追踪攻击
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、后格斗、特殊格斗	光束军刀。横向判定广，上下追向性差
横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、后格斗、特殊格斗	光束军刀。派生威力稍低，不常用
后格斗	0	1	10／全弹	麻痹	—	精神压力释放。新人类的精神压力释放，可使射击无效，被格斗命中时一定范围内的敌机麻痹
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、后格斗、特殊格斗	光束军刀。性能和地上格斗一样
空中横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、后格斗、特殊格斗	光束军刀。攻击范围广，但前派生稍低
BD格斗	126	—	—	倒地	特殊射击、后格斗、特殊格斗	光束军刀。上下追向性强，发生和突进速度良好
特殊格斗	137～155	—	—	倒地	特殊射击、后格斗	光束军刀。连打格斗键可增加攻击次数
援护	85	3	—	失衡	—	加萨C2台同时射击，发生速度快，枪口补正一般

飞行形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击/副射击/格斗	30	10	3/单发	失衡	—	浮游炮射击。设置浮游炮后才可使用，可连射
特殊格斗	—	—	—	—	—	方向转换。结合方向键可快速改变飞行方向

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	201
	（空中）△、↑+△	178
	（空中）△、△、↑+△	224
横格斗	←/→+△、△、△	183
	←/→+△、↑+△	178
	←/→+△、△、↑+△	218
空中横格斗	空中←/→+△、△	187
	空中←/→+△、↑+△	164
	空中←/→+△、△、↑+△	184

推荐连技

主射击＞主射击＞主射击

BD格斗（2Hit）＞BD格斗（3Hit）＞主射击

格斗前派生（△、△、↑+△）＞BD格斗（2Hit）＞主射击

横格斗前派生（←/→+△、↑+△）＞BD格斗（3Hit）＞主射击

解说 搭载了浮游炮的万能机，无论是上升速度、BD速度、ND速度、BD持续时间都十分优秀，加上拥有MA形态，围绕浮游炮展开的高速游击是卡碧尼的基本战术。主射击光束枪无论威力、射角，还是弹数都无可挑剔，性能极高。副射击是在自机周围设置浮游炮，特殊射击则是把设置的浮游炮发射出去，共有定位一起射击和自动追踪射击两种，一般使用后者，命中后再辅以主射击形成连技。卡碧尼格斗十分凶狠，通常格斗发生快，判定、诱导十分优秀，格斗前派生挑飞对手后放出浮游炮追击，威力十分可观，而且ND取消不会停止浮游炮追击。BD格斗上下追向性良好，不容易被打断，是格斗战中的主要伤害来源。虽然卡碧尼没有装备盾，但后格斗可以释放精神压力，相当于360度的盾牌，无论格斗和射击都能挡，如果挡的是格斗攻击还能使精神压力全面爆发，爆发范围内的敌机都会麻痹，之后可以追加攻击，泛用性相当高。

MSZ-010 ZZ高达

机师	捷多	COST	2000	耐久力	650	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×

移动速度	C	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、—
BD性能（时间、速度）	C、B	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	84	8	3/单发	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	双管光束步枪。发射速度和追向性比一般的稍差，但攻击力和判定比一般光束步枪稍大
蓄力射击	18～224	—	3/蓄力	倒地	—	头部米加加农炮。照射型，伤害根据距离和命中的段数变化
副射击	110	4	5/单发	倒地	特殊射击	背部的加农炮2发同时发射。发射时机体会停顿一下，追向性和判定比主射击稍好
特殊射击	144	20	6/全弹	倒地	—	背部导弹10发同时发射。追向性良好
格斗	150	—	—	倒地	—	投技，发生速度稍迟
横格斗	160	—	—	倒地	—	投技。不能追击
后格斗	60	—	—	失衡	—	光束军刀。持有武器和没持有武器时的动作不一样
空中格斗	168	—	—	倒地	—	投技。射击不消耗弹数
空中横格斗	140	—	—	倒地	—	投技。威力一般，攻击动作比较短
BD格斗	80	—	—	失衡	—	光束军刀。本作新增武装，3段全命中后威力可观
特殊格斗	224	—	—	倒地	—	螺旋打桩机。单发型，威力巨大
援护	115	3	—	倒地	—	超级巡逻号的米加粒子炮照射攻击，发生速度稍迟，枪口补正和弹速优秀

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	180
后格斗	↓+△、△	144
BD格斗	BD中↑+△、△	183

推荐连技

主射击＞主射击＞副射击

主射击＞特殊格斗

BD格斗派生（第2段1Hit）＞特殊格斗＞副射击

特殊格斗＞特殊格斗＞副射击



解说 ZZ高达拥有丰富的武装和压倒性的火力，耐久力在2000级别机体中也名列前茅，但缺点是机体机动性偏低，而且射击武器的发生速度也稍慢，在需要反应迅速的近距离射击战中会比较吃力，因此ZZ高达较适合在中、远距离作战。远距离时ZZ高达主要用自身多彩的射击武器支援队友，其中特殊射击营造弹幕的效果特别好，但要注意这招的弹轨比较怪，呈抛物线型，太近的地面目标会无法命中，中、远距离时可以躲在较矮的建筑物后面使用，而近距离时就要把这招封印了，另外蓄力射击在远距离时的表现也很好，弹速非常快，甚至绿色锁定距离时都可以抓对手的落地硬直。进入中距离后就主要靠主射击和副射击进行牵制，然后再慢慢拉近距离打格斗战，ZZ高达的格斗攻击以投技为主，特点是威力大、突进速度良好，其中特殊格斗更是在单发武器中有着200以上的伤害，是ZZ高达的看家绝技之一，不过这招单独使用不是很容易命中，最好接在连续技里。

MSN-00100 百式

机师	柯瓦特罗	COST	2000	耐久力	500/100※	盾	×	变形	○	换装/特殊状态	×

移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、—
BD性能（时间、速度）	D、B	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	S、A

※复活发动时

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	8	3/单发	失衡	副射击、特殊格斗	光束步枪。地面攻击射角外的目标时有专用的转身射击动作
主射击（变形中）	10～48	50	6/全弹	失衡	—	火神炮。变形中的惟一武器，无使用价值
副射击	30～170	3	5/全弹	失衡/倒地	特殊格斗	榴弹发射器。榴弹飞行一定距离后会变为散弹，榴弹命中倒地，散弹命中失衡
特殊射击	310	1	23/全弹	倒地	—	超级米加粒子炮。范围和威力巨大，相对地准备时间也很长，可以在变形中使用
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	光束军刀。动作短
横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	光束军刀。动作短
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	光束军刀。初段动作和地上横格斗一样，派生伤害高，主力格斗之一
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	光束军刀。发生快，不容易被打断，主力格斗之一
BD格斗	50	—	—	倒地	副射击、特殊格斗	后空翻飞踢。单发倒地技，向下追向性良好
特殊格斗	183	—	—	倒地	—	格斗反击。命中后可派生，复活后不能使用
援护	54	2	—	失衡	—	利克·迪亚斯2机尾随，自机攻击时会协助进攻

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△	182
横格斗	←/→+△、△	134
空中格斗	空中△、△、△	182
	空中△、△、△、□	204
空中横格斗	空中←/→+△、△	134
特殊格斗	L、△	182

推荐连技

主射击＞主射击＞主射击

格斗派生（△、△）＞空中格斗派生

空中横格斗派生＞主射击

空中格斗派生（空中△、△）＞空中格斗派生（空中△、△）＞主射击

解说 百式的耐久和F91一样属于2000机体中最低的，相对地机动性十分优秀，加上有复活能力，生存能力并不比2000的其他机体差，总的来说是一部非常适合新手使用的万能型机体。特殊射击超级米加粒子炮可以说是百式的代表武器，范围和威力媲美月光微波炮和核弹，但准备时间很长，只在开场或偷袭时使用。百式的格斗发生快、招式短，防打断性能好，尤其是空中的两个格斗，混战中应多多利用，还有除了特殊格斗外的所有格斗都可以用副射击取消来增加伤害。在战力槽2000以下被击坠时会以耐久100的状态复活，但同时会失去一只手臂，此时无法使用特殊格斗，不过百式的复活状态是所有同类机体中被削弱能力最少的，持续战斗不成问题。另外百式可以借助超级米加粒子炮来变为飞行形态，但速度较慢并且只能使用火神炮，战斗中一般不会用到。

AMX-004-2 卡碧尼Mk-Ⅱ（黑）

机师	璞露	COST	1000	耐久力	320	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○

移动速度	B	上升性能（时间、速度）	A、B	ND速度（空、地）	C、—
BD性能（时间、速度）	C、C	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—

武器资料

普通模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	5	3/单发	失衡	特殊射击	光束枪。弹数少，攻击力低，浮游炮模式不会自动装填
蓄力射击	24～130	18	2/蓄力	倒地	—	浮游炮全方位攻击。攻击后自动切换为浮游炮模式
副射击	24	18	3/单发	—	—	浮游炮自动追踪攻击。按住按键最多可放出3个
特殊射击	—	—	—	—	—	模式切换。进入浮游炮模式
格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。发生速度普通，突进速度快，但距离短
横格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。突进距离更短
空中格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。性能和地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。性能和地上横格斗相同
BD格斗	69～139	—	—	倒地	—	回转攻击。近距离命中伤害增加
特殊格斗	119～153	—	—	倒地	—	光束军刀。连打按键可增加攻击次数
援护	73	4	—	倒地	—	龙飞MA形态分离攻击。单发倒地攻击

浮游炮模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	24～65	18	3/单发	失衡	—	浮游炮3发齐射。可连射，通过方向左右可调整射击位置，按住按键可决定发射时机
副射击	24～130	18	3/单发	失衡/倒地	—	浮游炮一起射击。一次消耗9发弹药，3发失衡，9发倒地
特殊射击	—	—	—	—	—	模式切换。进入普通模式
格斗	24～46	18	3/单发	失衡	—	浮游炮自动追踪攻击。移动中使用不会停顿，一次消耗3发弹药，3发全中失衡
特殊格斗	24～125	18	3/单发	失衡/倒地	—	浮游炮全方位攻击。使用时会停顿，一次消耗9发弹药，9发全中倒地
援护	73	4	—	倒地	—	龙飞MA形态分离攻击。单发倒地攻击



派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△	134
	（空中）△、△、×、△	155
	（空中）△、↑+△	134
横格斗（横空中格斗）	（空中）←/→+△、△	134
	（空中）←/→+△、↑+△	134

推荐连技

（普通模式）主射击＞主射击＞主射击
（普通模式）主射击＞空中格斗跳跃派生
（普通模式）援护＞格斗派生
（普通模式）特殊格斗（2Hit）＞特殊格斗

解说 卡碧尼Mk－Ⅱ（黑）具有可和2000机体匹敌的滞空能力，非常适合展开空中射击战，不过本身低下的攻击力注定了输出的不足，所以想用好卡碧尼Mk－Ⅱ（黑）得有一定的技巧，不推荐新手使用。前作被视为卡碧尼Mk－Ⅱ（黑）生命的浮游炮在本作被大幅削弱，主要表现为弹数和攻击力减少，装填时间加长，并不能作为主要的伤害源。但好在还有通常模式，可以像其他万能机体用主射击光束枪加格斗的打法，加上本作ND系统的加入，格斗也有了稳定的伤害。浮游炮在本作主要作为牵制使用，特别是通常模式的蓄力射击或浮游炮模式的特殊格斗，全方位攻击具有很强的追尾效果，就算没打中也可以造成被弹提示来分散对手的注意力，然后再在浮游炮发射前切换模式收回，自机则趁机抓落地硬直，既节省了弹药又保证了输出。因为卡碧尼Mk－Ⅱ（红）由援护转正成为了可使用机体，所以卡碧尼Mk－Ⅱ（黑）的援护也改为了龙飞，作为武装里惟一的一发倒地型武器，这对近身作战能力匮乏的卡碧尼Mk－Ⅱ（黑）来说非常珍贵，无论是格斗迎击还是放在连续技里增加伤害都要用到。

AMX-103 哈玛·哈玛

机师	马仕玛	COST	2000	耐久力	560	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、–						
BD性能（时间、速度）	E、B	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	10	3/单发	失衡	副射击	光束炮。弹数少，结合方向键的左右可改变放出的手臂
副射击	108	10	3/单发	失衡	—	有线式手臂。手臂自动接近敌机后射击，可结合方向键调整攻击位置，连按射击键增加射击次数，最大5发
特殊射击	144	4	3/单发	倒地	—	盾牌米加粒子炮2连射。1次消耗2发弹药，1发命中失衡，2发命中倒地
格斗	50	—	—	失衡	—	有线式光束军刀。伸出有线式手臂对敌机施以格斗攻击，发生速度根据敌机的距离而定
格斗（手臂放出时）	70	—	—	倒地	—	飞踢。当用副射击将手臂放出后的代替攻击，判定弱，发生迟
横格斗	50	—	—	失衡	—	有线式光束军刀。和格斗类似，可以越过建筑物
后格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束军刀。惟一一个普通格斗，突进距离长
空中格斗	50	—	—	失衡	—	有线式光束军刀。性能和地上格斗相同，使用时可不消耗喷射槽滞空
空中横格斗	50	—	—	失衡	—	有线式光束军刀。性能和地上横格斗相同，使用时可不消耗喷射槽滞空
BD格斗	52～78	—	—	失衡/倒地	—	盾击。多段攻击，近距离命中伤害增加
特殊格斗	0	—	—	束缚	—	有线式手臂束缚。抓住对手后可用射击或格斗追打
援护	48～120	4	—	失衡	—	加萨C导弹攻击。发生、弹速稍慢，单发失衡

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△	134
横格斗（横空中格斗）	（空中）←/→+△、△	134
后格斗	↓+△、△	134
	↓+△、↑+△	134
BD格斗	BD中↑+△、□	113
特殊格斗	L、□	154
	L、△、△	168
	L、△、↓+△	183
	L、△、↑+△	194

推荐连技

主射击＞主射击＞主射击
后格斗前派生→特殊格斗后派生

解说 哈玛·哈玛独特以有线式手臂展开的行动方式颠覆了一般MS的操作习惯，因为几乎所有行动都要先展开手臂，发生会慢上半拍，战斗中要多多先读才能百分百发挥哈玛·哈玛的实力。副射击和吉翁号的类似，都是放出手臂攻击对手，可以当作浮游炮使用，不过不同的是哈玛·哈玛一次就放出两只，并且没有像吉翁号那样有手臂脱离后的代替武器，自身战斗力会大幅下降，所以除非是为了绕过障碍物，否则不推荐用太多。哈玛·哈玛格斗过程长，但是空中使用不会消耗BD槽，利用这点可以作出零消耗的滞空，近距离则推荐使用后格斗迎击，这是近战的惟一手段，并且命中还能接特殊格斗，特殊格斗的派生丰富，拘束敌机的时间长，在需要给队友争取1对1局面时要经常用到。

AMX-004-3 卡碧尼Mk-Ⅱ（红）

机师	璞露兹	COST	2000	耐久力	520	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	A、B	ND速度（空、地）	C、–						
BD性能（时间、速度）	C、C	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	7	3/单发	失衡	—	光束枪。发射动作快，除了浮游炮以外的惟一武器
蓄力射击	112	—	2/蓄力	倒地	—	一起射击。浮游炮和光束枪一起射击
副射击	30	20	6/单发	失衡	—	浮游炮射击。结合方向键可改变射击位置，可按住射击键决定发射时机
特殊射击	30	20	6/单发	失衡	—	浮游炮一起射击，9个浮游炮平行射击，横向攻击范围广，攻击力低
格斗	30～81	20	6/单发	失衡	—	浮游炮自动追踪攻击。一次消耗3发弹药，结合方向键可改变射击位置，3发全中失衡
特殊格斗	30～156	20	6/单发	失衡/倒地	—	浮游炮自动追踪攻击。浮游炮放出中可用特殊射击或蓄力射击作出一起射击
援护	73	5	—	倒地	—	龙飞MA形态分离攻击。单发倒地攻击

推荐连技

主射击＞主射击＞主射击
副射击＞主射击＞主射击
援护＞蓄力射击

解说 完全依靠浮游炮作战的射击型机体，没有格斗武装，没法在近距离战斗，而加上浮游炮无法到达太远的地方，远距离也是力不从心，所以只能在中距离作战。浮游炮的装填速度出奇地慢，不可能将其作为主力武装，与之相比主射击发生快、射角广，对没有格斗武装的红卡来说对其的依赖更为明显。特殊格斗是浮游炮自动追踪攻击，在中距离有着很好的牵制效果，特殊射击则可以让浮游炮平行发射，比较容易命中，不过这两招的弹数消耗较多，要谨慎使用。蓄力射击是卡碧尼Mk－Ⅱ（红）仅次于主射击的主力武器，蓄力快、弹数无限，一发倒地，而且下射角极大，追向性、弹速也是一流，取得制高点后攻击效果拔群，加上红卡上升速度快、BD持续性良好，利用ND拿主射击和蓄力射击打空战非常适合。对卡碧尼Mk－Ⅱ（红）来说最头痛的对手要数高机动的格斗机体，其中又以地狱死神高达和次世代高达这种拥有射击防护罩的机体为甚，面对它们时千万不能硬拼，用副射击和特殊格斗牵制来拉开距离才是上策。





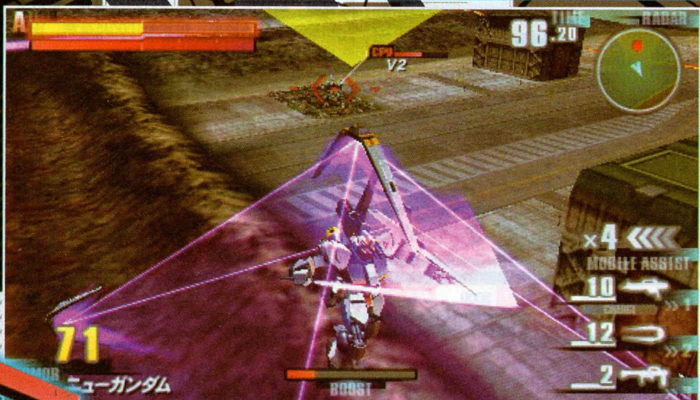


RX-93 ν高达

机师	阿姆罗	COST	3000	耐久力	650	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、—						
BD性能（时间、速度）	C、A	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	90	10	3/单发	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束步枪。发生速度、追向性良好，ν高达的主力武器之一
蓄力射击	78	—	1.5/蓄力	倒地	—	替身气球。在自机前方设置3个替身气球，连打按键可最大放出3个，经过一定时间或敌机碰到后会爆炸
副射击	30	12	6/单发	失衡	特殊射击	浮游炮自动追踪攻击。按住按键最大可放出6个，结合方向键可决定浮游炮的攻击方向
特殊射击	113	2	6/全弹	倒地	—	火箭炮。后空翻并射出背部的火箭炮，发生速度稍慢，枪口补正和追向性优秀
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。攻击力高，容易被打断
横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。发生速度迟，派生为麻痹属性
后格斗Lv1	60	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	光束军刀拔刀斩。发生速度迟，突进距离与追向性优秀
后格斗Lv2	120	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	光束军刀拔刀斩。基本性能同上，蓄力后攻击力增加
后格斗Lv3	180	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	光束军刀拔刀斩。基本性能同上，蓄力后攻击力增加
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。动作短，ν高达的主力格斗之一
空中横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。突进距离优秀
BD格斗	49～110	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。发生速度、判定良好，近距离命中伤害增加
特殊格斗	166	—	—	倒地	特殊射击	连续拳击。发生速度、突进距离、追向性良好，ν高达的主力格斗之一
援护	76	4	—	失衡	—	灵格斯的榴弹炮2连射，弹速良好，枪口补正、追向性优秀



派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△	183
	△、△、↑+△、□	195
横格斗	←/→+△、△	134
空中格斗	空中△、△	134
	空中△、↑+△、□	152
空中横格斗	空中←/→+△、△	134

推荐连技

主射击＞主射击＞主射击

空中格斗上派生（△、↑+△）＞BD格斗＞主射击

援护＞主射击＞B空中格斗

特殊格斗（5Hit）＞空中横格斗＞特殊射击

解说

射击系的万能机体，配备有浮游炮、光束步枪和火箭炮等丰富的射击武器，虽说爆发力不是很足，但利用机体的高机动性和对手周旋也能达到稳定的伤害输出，中距离射击战表现突出。利用浮游炮牵制，再用主射击抓落地硬直是ν高达的基本战法，本作浮游炮系武器普遍被削弱，ν高达的也不例外，弹数少了后需要严格管理残弹，不能过度使用。格斗方面，后格斗的拔刀斩也被严重弱化，表现为发生减慢、蓄力时间延长、威力下降、倒地值增加，很难用于连技起点，实战中不会使用；通常格斗变化不大，不过有了ND后，一般ND取消直接用主射击追击伤害会比射击派生高点；特殊格斗的连续拳击依然强悍，发生、诱导、判定都十分优秀，无论作为起手技还是用在连续技里效果都不错。当ν高达在耐久力100以下时浮游炮会展开成防护罩，可以抵挡100的射击伤害，但因为展开防护罩后自机体积变大，很容易挨子弹，实用性并不高。



MSN-04 沙扎比

机师	夏亚	COST	2000	耐久力	560	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、—						
BD性能（时间、速度）	C、B	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	7	3/单发	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束步枪。2000级别标准性能的光束步枪
蓄力射击	25～142	—	1/蓄力	失衡/倒地	—	光束散弹枪。蓄力时间短，近距离命中伤害增加
副射击	30	6	2.5/单发	失衡	特殊射击	浮游炮自动追踪攻击。按住按键最大可放出6个，结合方向键可决定浮游炮的攻击方向
特殊射击	232	1	15/全弹	倒地	—	核弹头迎击。引爆核弹头的爆风攻击，攻击力高，范围广
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束斧。有上派生和射击派生
横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束斧。发生速度和突进速度慢
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束斧。派生和地上格斗相同，但段数少
空中横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束斧。发生速度快，主力格斗之一
BD格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束斧。发生速度慢
特殊格斗	50	—	—	失衡	—	光束斧。发生快，派生后为光束斧和光束军刀连续斩击
援护	72	2	—	失衡	—	乍得·多卡尾随，自机攻击时会协助进攻

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△、□	188
	△、△、↑+△	175
横格斗	←/→+△、△	134
空中格斗	空中△、△、□	163
	△、↑+△	126
空中横格斗	空中←/→+△、△	134
BD格斗	BD中↑+△、△	134
特殊格斗	L、△、□	184

推荐连技

主射击＞主射击＞主射击

格斗＞空中横格斗派生＞主射击

横格斗派生＞蓄力射击

解说

体型大、机动性低，加上格斗性能一般，沙扎比并不适合接近战，相反射击武装丰富的它非常适合中距离作战。在浮游炮普遍被削弱的本作，沙扎比可以说是比较幸运的，不但弹数没变，装填时间反而还缩短了一点，以浮游炮为主轴的射击战对它来说几乎没有残弹上的负担。特殊射击的巨大硬直在ND加入后也可以忽视，爆风判定范围极大，虽然命中比较困难，但混战中可以拿来限制敌机的行动和视野，方便自机展开攻势，使用率大大上升。沙扎比的援护是比较珍贵的尾随型，在自机攻击时会作出4连射的援护射击，配合自机的射击武装可以制造密集的弹幕，性能十分优秀，对于在中距离才能发挥武装优势的沙扎比来说，援护既是制造弹幕的手段，也是自卫的方式。



F91 GUNDAM 高达F91

机师	西布克	COST	2000	耐久力	500	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	B、—						
BD性能（时间、速度）	C、A	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

光束步枪形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	7	3/单发	失衡	副射击、特殊格斗	光束步枪。MEPE状态中可连射
副射击	105	3	3/全弹	失衡	特殊格斗	光束发射器3连射。因为一次消耗3发弹药，所以实际弹药只有1发
特殊射击	—	—	—	—	—	武装切换。进入可变速光束步枪形态，光束步枪形态的弹药装填停止
格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	光束军刀。派生动作短，不容易被打断
横格斗	50	—	—	倒地	特殊格斗	光束军刀。左和右的横格斗动作以及性能都有所不同
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	光束军刀。派生伤害高，攻击判定稍小
空中横格斗	50			倒地	特殊格斗	光束军刀。和地上横格斗相同
BD格斗	80～122	—	—	倒地	特殊格斗	光束军刀。两手光束军刀回旋突进，回旋的刀刃可抵挡射击攻击
特殊格斗	—	100	30/全弹	—	—	MEPE状态。10秒内所有攻击可互相取消，敌人武器的追向性无效，状态中自机受到攻击伤害加倍
援护	108	5	—	失衡	—	赫维刚光束步枪3回射击，射击过程中会随机改变位置

可变速光束步枪形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	100	6	3/单发	倒地	特殊格斗	可变速光束步枪。发生速度稍迟，弹速和攻击判定优秀
蓄力射击	135	—	1.5/蓄力	倒地	特殊格斗	可变速光束步枪2发齐射。使用时会停顿，蓄力时间短，威力高
副射击	8～39	50	5/全弹	—	—	火神炮。按住按键可10连射，无使用价值
特殊射击	—	—	—	—	—	武装切换。进入可光束步枪形态，可变速光束步枪形态的弹药装填停止
格斗	95	—	—	失衡	—	投掷激光盾。在自机正前方设置激光盾，可抵消单发型射击武器的攻击，经过一定时间或敌机碰到后会爆炸
特殊格斗	—	100	30/全弹	—	—	MEPE状态。10秒内所有攻击可互相取消，敌人武器的追向性无效，状态中自机受到攻击伤害加倍
援护	108	5	—	失衡	—	赫维刚光束步枪3回射击，射击过程中会随机改变位置

派生攻击

光束步枪形态

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	141
	△、□	118
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△	134
空中格斗	空中△、△、△	186
盾派生	盾防御中△	138

推荐连技

（光束步枪形态）主射击＞主射击＞主射击

（光束步枪形态）主射击＞空中格斗派生

（光束步枪形态）空中格斗派生（空中△、△）＞空中格斗派生

（光束步枪形态）左横格斗派生＞左横格斗派生

解说

作为轻型机，F91有着2000机体中顶级的机动性，两种武装形态无论在任何距离的作战都能胜任。光束步枪形态的武装配置和一般的万能型机体相仿，打法也类似，中、近距离时主要利用自身的高机动性和对手周旋，看准机会施展各种射击和格斗连技来重创对手，不过F91的耐久力太少，4机混战时还是得小心。可变速光束步枪形态的武器改为了腰间的两把可变速光束步枪，没有了格斗攻击，但因为红色锁定距离的延长，更适合在远距离进行火力支援，主射击可变速光束步枪是游戏中少数可以在移动中使用的一发倒地型武器，而且蓄力射击也很快，两种攻击交换使用可以减轻弹数上的负担。不过要说F91的特点，就还得是通过特殊射击开启的MEPE状态，MEPE状态主要效果为敌机武器的追向性对自己无效化和各种攻击即使用ND也能互相取消，不过本作ND取消后的连技比一般的取消伤害更高，所以MEPE状态的作用还是主要发挥在回避行动上，另外要注意的是MEPE状态也有受到伤害两倍的负面效果，要小心被大伤害的武器抓到空隙导致被秒杀。



XM-07 比基纳·基纳

机师	塞西莉	COST	1000	耐久力	320	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	C、—						
BD性能（时间、速度）	E、C	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	5	3/单发	失衡	副射击、特殊射击	光束步枪。标准性能的光束步枪，弹数较少
蓄力射击	177	—	2/蓄力	倒地	—	光束步枪和光束发射器连射。攻击时间长，无追向性
副射击	90	1	4/全弹	麻痹	—	光束矛射出。发射动作稍慢，追向性优秀
特殊射击	126	6	6/全弹	倒地	—	光束发射器3连射。一次消耗3发弹药，命中1发失衡，3发倒地
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	回旋踢。发生速度快，攻击范围稍窄
横格斗	50	—	—	倒地	副射击、特殊射击	后空翻飞踢。发生速度慢，突进距离短，追向性好
空中格斗	134	—	—	倒地	副射击、特殊射击	光束军刀。2段攻击，攻击时间短
空中横格斗	50	—	—	倒地	副射击、特殊射击	后空翻飞踢。和地上横格斗相同
BD格斗	50	—	—	倒地	副射击、特殊射击	光束军刀。突击距离非常长，攻击判定小
特殊格斗	54～168	—	—	倒地	—	光束矛突刺。发生速度慢，连打格斗键可增加伤害
援护	85	3	—	失衡	—	呼出贝尔格·基罗斯使用光束矛突进，追向性优秀，突进距离长

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	134
	△、↑+△连打	94～183
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	134

推荐连技

主射击＞主射击＞主射击

主射击＞空中格斗＞主射击

援护＞副射击＞主射击

横格斗→副射击＞空中格斗

解说

射击系的万能机，机体本身的射击武器非常丰富，而ND的加入令原本不怎么样的机动性得到了提升，使性价比一下上升了不少。比基纳·基纳能获得如此高评价还在于拥有两招非常好用的武器——副射击和援护，两招的追向性都堪称恐怖，前者命中的话对手麻痹，后者命中对手则产生一段时间的硬直，都是可以立即追加攻击的。近战方面，各格斗针对性强，防打断用的普通格斗和BD格斗，能快速让对手倒地营造2对1局面的横格，高威力、高追向性的特殊格斗，可以分别应对不同的战况。和其他1000机体样，比基纳·基纳也存在爆发力不足的问题，一般比较多的是采取游击战术，因为射击武器装填时间的延长，对弹数的管理要做到心中有数，无谓的射击能少则少。



LM314V21 V2高达

机师	胡索&哈罗	COST	3000	耐久力	650	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、—						
BD性能（时间、速度）	C、A	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

普通形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	8	3/单发	失衡	副射击	光束步枪。攻击力比3000级别的标准光束步枪略低
副射击	110	5	5/全弹	倒地	—	榴弹炮。使用时会停顿，弹速比主射击稍慢
特殊射击	—	100	50/全弹	—	—	切换成强袭装甲形态。维持时间为16秒，装填前有10秒的冷却时间
格斗	134	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。2段攻击，攻击力稍低，发生速度慢
横格斗	50	—	—	失衡	主射击、副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。发生速度慢
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。攻击时间短，伤害高，V2高达的主力格斗
空中横格斗	54	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。突进距离短，追向性优秀
BD格斗	92	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	激光盾突进。攻击的同时可以防御正面的射击武器
特殊格斗	73	—	—	倒地	—	光之翼。突进距离和速度优秀，喷射槽消耗量高
援护	135	5	—	失衡	—	钢布拉斯塔2机光束步枪3回射击，射击过程中会随机改变位置

强袭装甲形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	120	8	3/单发	倒地	副射击	超级光束步枪。一发倒地型武器，各方面性能优秀
蓄力射击	261	—	1/蓄力	倒地	—	超级光束加农。蓄力时间短，弹速快，枪口补正强
副射击	168	1	3/单发	倒地	—	扩散光束。射程短，近距离易命中
特殊射击	—	—	—	—	—	切换成普通形态。主射击和副射击武器弹数恢复
格斗	134	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。和普通形态的地上格斗相同
横格斗	50	—	—	失衡	主射击、副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。射击派生使用武器和普通形态有所不同
后格斗	—	—	—	—	—	激光盾展开。可以抵挡正面的射击攻击，不消耗喷射槽，使用硬直可以用ND取消
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。和普通形态空中格斗相同
空中横格斗	54	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。比普通形态多了射击派生
BD格斗	92	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	激光盾突进。和普通形态BD格斗相同
特殊格斗	73	—	—	倒地	—	光之翼。比普通形态的派生多1段
援护	135	5	—	失衡	—	钢布拉斯塔2机光束步枪3回射击，射击过程中会随机改变位置

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
横格斗	←/→+△、△、□	162
	←/→+△、△、□※	185
空中格斗	空中△、△	183
空中横格斗	空中←/→+△、△	181
	空中←/→+△、△、□※	211
特殊格斗	L、△	126
	L、△、△※	180
后格斗	↓+△、×※	—
	↓+△、△※	10
	↓+△、□※	50

※强袭装甲形态限定

推荐连技

- 主射击>主射击>主射击
- 主射击>空中格斗派生
- 空中格斗派生（第2段1Hit）>空中格斗派生
- 特殊格斗>空中格斗派生

解说 V2高达有着所有机体中数一数二的机动性，武装则是万能型机体的标准配置，并且还有高爆发力的强袭装甲形态，是一部非常适合新手使用的高Cost机体。普通形态攻击输出有所欠缺，应以中距离的射击战来展开攻势，如果被对手接近，可以使用攻防一体的光之翼来应对。光之翼是V2高达的象征武器，使用时自机向前方突进，用两侧的光翼进行攻击，无论是突进距离、判定还有追向性都非常优秀，即使没有命中，靠突进拉开的距离也不容易反击，但要小心的是由于光之翼属于多段攻击招式，在建筑物密集的地方最好不要使用，以免出现意外。切换成强袭装甲形态后机体，机体的火力大幅强化，主要变化有主射击光束步枪变为一发倒地型，无论威力、弹速还是枪口补正都达到了同类武器里的最高水平，并追加了大威力的蓄力射击，格斗方面各派生伤害增加，光之翼的派生变为三段，无论哪个对V2高达来说都非常有用，不过强袭装甲形态只能维持16秒，非常珍贵，一般不会一次全部用完，而是作为普通形态的弹药补给手段交替着使用。

ZM-5246 葛德拉夫

机师	卡迪珍娜	COST	2000	耐久力	560	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	S	上升性能（时间、速度）	C、B	ND速度（空、地）	C、A						
BD性能（时间、速度）	D、C（地上时E、B）	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

普通形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	8	3/单发	失衡	—	光束步枪。标准性能的光束步枪
蓄力射击	98～148	—	2/蓄力	倒地	—	激光盾照射。准备时间稍长，发射时盾牌可以抵挡射击攻击
副射击	14～132	30	5/全弹	失衡	—	光束加农。一次消耗2发弹药，按住射击键可6连射，结合方向键可向前进的方向射击，命中4发失衡
特殊射击	78～120	8	5/全弹	倒地	—	导弹。一次消耗4发弹药，追向性强
格斗	92	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。2段攻击，发生速度慢，追向性差，判定一般
蓄力格斗	138	—	5/蓄力	倒地	—	进入突击形态。一部分武装变更，机动性上升
横格斗	74	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。多段攻击，突进速度快，追向性差
后格斗	132	—	—	倒地	—	轮胎压杀。发生速度快，格斗迎击性能优秀，落到地下时不可ND取消
空中格斗	92	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。和地上格斗相同
空中横格斗	74	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。和地上横格斗相同
BD格斗	94	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	水平突击。轮胎的水平冲撞，发生速度快，判定良好
特殊格斗	133	—	—	倒地	—	轮胎回旋。抛出轮胎的回旋攻击，消耗喷射槽，可按住格斗键持续动作，动作中可上升和射击
援护	70	4	—	失衡	—	佐罗机枪连射。弹速快，倒地值低

突击形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	14～132	30	5/全弹	失衡	—	光束加农。一次消耗2发弹药，按住射击键可6连射，只能往前进的方向射击，命中4发失衡
蓄力射击	74	—	2/蓄力	倒地	—	激光盾照射。和普通形态时一样，但威力低，使用后强制变回通常形态
副射击	84	30	5/全弹	失衡	—	光束加农。光束加农射击后使用的轮胎冲撞
特殊射击	60	8	5/全弹	倒地	—	导弹。和普通形态的特殊射击相同，使用后强制变回通常形态
格斗	76	—	—	倒地	—	漂移。结合方向键可改变漂移方向
上格斗	69	—	—	倒地	特殊射击、后格斗	水平突击。和普通形态BD格斗相同，但有派生
后格斗	132	—	—	倒地	—	轮胎压杀。和普通形态后格斗相同

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△	150
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	134
突击形态上格斗	↑+△、△、△	164

推荐连技

- （普通形态）主射击>主射击>主射击
- （普通形态）特殊格斗（1Hit）>格斗派生>主射击
- （突击形态）上格斗派生（2Hit）→后格斗→特殊射击



解说 和一般的万能型机体不同，葛德拉夫的喷射槽非常短，用通常的立回方法会比较吃力，要想用好它，就得先掌握它那运用自身各种武器来进行的独特行动方式。葛德拉夫的武装都比较奇特，先来说说副射击光束加农，虽说是激光系武器，但光束加农的特性比较接近机枪——高连射、可移动中使用，并且它比机枪好的地方在于空中转身射击（不按方向键的副射击）不会消耗喷射槽，结合ND和特殊射击能在空中交织出密集的火力网。后格斗的压杀和吉翁号后格斗类似，格斗迎击能力很强，并且还能接在各种格斗中，不过后格斗的作用对葛德拉夫来说还不止这些，因为后格斗有一个跳起的动作，这个动作是不消耗喷射槽的，利用这一点，只要在后格斗降下前用ND取消就可以做到无消耗的升空，并且速度还比一般的跳跃键升空要快，大大降低了喷射槽的负担。最后要说的是葛德拉夫的代表武器突击形态，突击形态中机体会持续高速移动，此时整个轮胎都是格斗判定，机体左右两边的盾牌可抵挡射击攻击，可以说攻防一体，由于没有喷射槽也可以使用，当即将被人抓落地硬直时，用这招来脱离或是反击都可以。



LM312V04 V高达

机师	胡索	COST	1000	耐久力	320	盾	○/○/×※	变形	○	换装/特殊状态	○
移动速度	B/D/A※	上升性能（时间、速度）	B, B/B, E/B, B※	ND速度（空、地）	C, -/C, A/C, -※						
BD性能（时间、速度）	D, C/A, C/E, B※	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	A, C						

※依次对应普通形态/上半身形态/下半身形态

武器资料

普通形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	7	3/单发	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束步枪。发射时同时展开盾牌，可以防御正面的射击攻击
副射击	122	—	—	倒地	特殊格斗	身体部件射出。使用后变为下半身形态
特殊射击	188	—	—	倒地	—	身体部件和腿部部件同时射出。使用后变为核战机形态
格斗	50	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	光束军刀。派生中连打格斗键可增加伤害
横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束军刀。派生伤害高
空中格斗	80	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	光束军刀。单发倒地技
空中横格斗	80	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	光束军刀。单发倒地技，攻击范围稍广
BD格斗	93	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	激光盾突进。攻击的同时可以防御正面的射击武器
特殊格斗	132	—	—	倒地	—	腿部部件射出。使用后变为上半身形态
援护	—	2	—	—	—	钢伊吉3机形成人墙，可以抵挡射击攻击

普通飞行形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	7	3/单发	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束步枪。和普通形态主射击相同
副射击	122	—	—	倒地	特殊格斗	身体部件射出。使用后变为下半身飞行形态
特殊射击	188	—	—	倒地	—	身体部件和腿部部件同时射出。使用后变为核战机形态
格斗	80	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	光束军刀。和普通形态空中格斗相同
特殊格斗	132	—	—	倒地	—	腿部部件射出。使用后变为上半身飞行形态

上半身形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	7	3/单发	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束步枪。和普通形态主射击相同
副射击	122	—	—	倒地	特殊格斗	身体部件射出。使用后变为核战机形态
特殊射击	122	—	—	倒地	—	身体部件射出。使用后变为核战机形态
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。派生伤害一般，使用率低
横格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。单发倒地技
空中格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。和普通形态空中格斗相同
空中横格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。和普通形态空中横格斗相同
BD格斗	93	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	激光盾突进。和普通形态BD格斗相同
特殊格斗	—	—	—	倒地	—	腿部部件补充。使用后变为普通形态
援护	—	2	—	—	—	钢伊吉3机形成人墙，可以抵挡射击攻击



上半身飞行形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	7	3/单发	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束步枪。和上半身形态主射击相同
副射击	122	—	—	倒地	—	身体部件射出。使用后变为核战机形态
特殊射击	122	—	—	倒地	—	身体部件射出。使用后变为核战机形态
格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。和普通形态空中格斗相同
特殊格斗	—	—	—	倒地	—	腿部部件补充。使用后变为普通飞行形态

下半身形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	50	7	3/单发	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束步枪。攻击力低，可3连射
副射击	—	—	—	倒地	—	身体部件补充。使用后变为普通形态
特殊射击	132	—	—	倒地	—	腿部部件射出。使用后变为核战机形态
格斗	50	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	滑铲。突进速度快，体势低，可以躲过部分射击武器的迎击
横格斗	109	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	2连踢。派生伤害高
空中格斗	101	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	2连踢。突进距离短
空中横格斗	50	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	后空翻飞踢。突进距离和追向性优秀，主力格斗
BD格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	飞踢。单发倒地技
特殊格斗	132	—	—	倒地	—	腿部部件射出。使用后变为核战机形态
援护	—	2	—	—	—	钢伊吉3机形成人墙，可以抵挡射击攻击

下半身飞行形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	50	7	3/单发	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束步枪。和下半身形态主射击相同
副射击	—	—	—	倒地	—	身体部件补充。使用后变为普通飞行形态
特殊射击	132	—	—	倒地	—	腿部部件射出。使用后变为核战机形态
格斗	101	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	2连踢。和下半身形态空中格斗相同
特殊格斗	132	—	—	倒地	—	腿部部件射出。使用后变为核战机形态

核战机形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	4～46	30	5/全弹	—	—	火神炮。攻击力低，无使用价值
副射击	—	—	—	倒地	—	身体部件和腿部部件补充。使用后变为普通形态
特殊射击	—	—	—	倒地	—	身体部件和腿部部件补充。使用后变为普通形态
格斗	4～46	30	5/全弹	—	—	火神炮，和主射击相同
特殊格斗	—	—	—	倒地	—	身体部件和腿部部件补充。使用后变为普通形态

派生攻击

普通形态

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△连打	75～163
横格斗	←/→+△、△	185

上半身形态

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	134

下半身形态

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	134
横格斗	←/→+△、△、△、△	210
空中格斗	空中△→△、△、△	195
空中横格斗	空中←/→+△、△、△	193

推荐连技

（普通形态）主射击＞主射击＞主射击

（普通形态）特殊格斗＞特殊格斗（合体）＞特殊格斗

（普通形态）副射击＞空中横格斗派生

（下半身形态）空中横格斗派生＞BD格斗

解说

把身体部件当作炮弹发射是V高达的特征，副射击射出身体部件，特殊格斗射出腿部部件，而特殊射击则是两者同时发射，部件与火箭炮以及导弹类武器类似，都有极强的追向性、伤害高，命中一发对手即倒地，而ND的加入使部件补给时的空隙得以缩小，为V高达提供了源源不断的弹药，这是需要装填的武器所不能比拟的。部件发射后机体形态也随之发生变化，各形态有着不同的特点，上半身形态格斗性能有所下降，但机动性上升；下半身形态机动性较差，但可以使用各种强力的格斗派生；核战机形态无使用价值，仅作为过渡使用。另外V高达的援护也很有特色，使用后3架钢伊吉在自机周围形成人墙，一架机大约可以承受50左右的射击伤害，这对缺少自卫手段的V高达来说十分重要，特别是在光束步枪满天飞的本作，可以挡3发子弹相当于增加了自己一半的耐久，不过本作中援护的次数减少为2次，千万不可浪费，尽量在关键时刻再使用。



GF13-017NJⅡ 神高达

机师	多蒙	COST	3000	耐久力	750	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	—	ND速度（空、地）	A、A						
BD性能（时间、速度）	A、C（地上时B、B）	STEP性能（长、短）	A、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

普通形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	50	—	—	失衡	—	神之斩。用光束剑扫出的能量波，射程短，无追向性
蓄力射击Lv1	174	—	3/蓄力	倒地	—	石破天惊拳。发射动作迟，无追向性
蓄力射击Lv2	211	—	6/蓄力	倒地	—	石破天惊拳。判定和攻击力比Lv1有所上升
蓄力射击Lv3	248	—	8/蓄力	倒地	—	石破天惊拳。判定和攻击力比Lv2有所上升
蓄力射击Lv1（明镜止水）	258	—	3/蓄力	倒地	—	石破天惊神掌。比普通版增加拘束攻击
蓄力射击Lv2（明镜止水）	297	—	6/蓄力	倒地	—	石破天惊神掌。判定和攻击力比Lv1有所上升
蓄力射击Lv3（明镜止水）	337	—	9/蓄力	倒地	—	石破天惊神掌。判定和攻击力比Lv2有所上升
副射击	5～129	50	5/全弹	失衡	—	肩部机枪。停止时使用副射击，命中10发失衡
副射击（移动时）	5～48	50	5/全弹	—	—	头部火神炮。移动使用副射击，命中10发失衡
特殊射击	—	—	—	—	—	居合构。进入居合构，构中移动变缓，不能STEP，主射击和格斗性能变化
格斗	59	—	—	失衡	特殊格斗	拳击。突进距离长，突进速度稍迟
蓄力格斗	201	—	1.5/蓄力	倒地	—	超级霸王电影弹。消耗喷射槽的突进攻击，发生速度慢，突进距离和追向性优秀
横格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	升龙拳。前作的横派生删除
后格斗	—	—	—	—	—	分身杀法。放出4个分身在自机前形成人墙，可以抵挡一定的射击攻击，攻击时分身会消失
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	肘击。发生速度、判定、追向性、突进距离、突进速度优秀，主力格斗之一
空中横格斗	58	—	—	失衡	特殊格斗	弹腿。2段攻击，派生中连打格斗键可增加伤害，主力格斗之一
BD格斗	40	—	—	倒地	特殊格斗	飞踢。发生和突进速度慢，突进距离短
特殊格斗	114～194	—	—	倒地	—	爆热神掌。消耗喷射槽的突进攻击，发生速度慢，追向性强，突进距离和速度优秀，命中后连打格斗键可增加伤害
援护	80	7	—	倒地	—	极限高达燃烧拳攻击，命中后可追加

居合构中

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	50	—	—	失衡	—	神之斩。性能和普通状态时基本相同，但可5连射
蓄力射击Lv1	174	—	3/蓄力	倒地	—	石破天惊拳。和普通状态时相同，使用后变回普通状态
蓄力射击Lv2	211	—	6/蓄力	倒地	—	石破天惊拳。和普通状态时相同，使用后变回普通状态
蓄力射击Lv3	248	—	8/蓄力	倒地	—	石破天惊拳。和普通状态时相同，使用后变回普通状态
蓄力射击Lv1（明镜止水）	258	—	3/蓄力	倒地	—	石破天惊神掌。和普通状态时相同，使用后变回普通状态
蓄力射击Lv2（明镜止水）	297	—	6/蓄力	倒地	—	石破天惊神掌。和普通状态时相同，使用后变回普通状态
蓄力射击Lv3（明镜止水）	337	—	9/蓄力	倒地	—	石破天惊神掌。和普通状态时相同，使用后变回普通状态
副射击	5～129	50	5/全弹	失衡	—	肩部机枪。和普通状态时相同，使用后变回普通状态
特殊射击	—	—	—	—	—	居合构解除。变回普通状态
格斗	129	—	—	倒地	—	台风斩。高速回旋的龙卷攻击，可以攻击正上方的目标，连打格斗键可延长攻击时间，使用后变回普通状态
蓄力格斗	201	—	1.5/蓄力	倒地	—	超级霸王电影弹。和普通状态时相同，使用后变回普通状态
援护	80	7	—	倒地	—	极限高达燃烧拳攻击，命中后可追加，使用后变回普通状态

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△、△、△	243
	△、△、△、△、↑+△（2～4段中可前派生）	224
	△、△、△、△、←/→+△（2～4段中可横派生）	272
	△、△、△、△、↓+△（2～4段中可后派生）	225
横格斗	←/→+△、△、△	213
	←/→+△、△、↑+△（2段可前派生）	146
	←/→+△、△、↓+△（2段可后派生）	145
空中格斗	空中△、△、△、△连打	241
	空中△、△、△、↑+△（2～3段中可前派生）	177
	空中△、△、△、←/→+△（2～3段中可横派生）	176
	空中△、△、△、↓+△（2～3段中可后派生）	184
空中横格斗	空中←/→+△、△、△连打	197
	空中←/→+△、△、↑+△（2段可前派生）	162
	空中←/→+△、△、↓+△（2段可后派生）	170
BD格斗	BD中↑+△、△、△	150
特殊格斗	L、↑+△	122～202
	L、↓+△	170～250

推荐连技

援护＞空中格斗4段前派生＞主射击

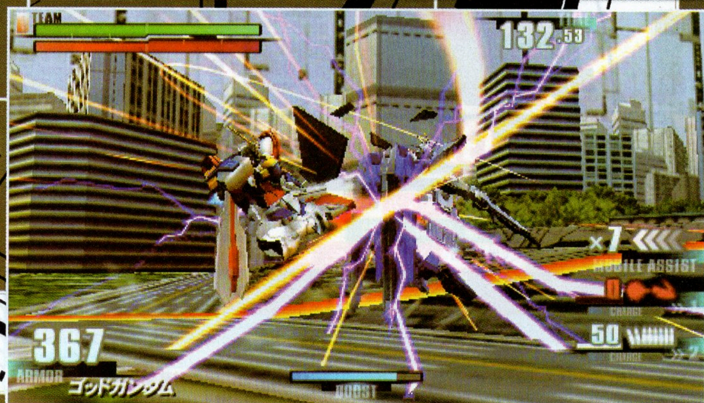
空中格斗派生3段＞空中格斗4段前派生

空中横格斗派生2段＞空中横格斗3段前派生

特殊格斗后派生＞空中格斗3段前派生

解说

前作中强得一塌糊涂的神高达在本作被大幅削弱，主要表现为STEP后续的翻筋斗动作被取消；特殊格斗的防护罩效果被取消；BD格斗的性能被弱化，不过ND的加入给神高达带来了新打法，所以依然撼动不了它最强格斗机体的地位。除了前面提到那些，本作节奏的大幅加快也是导致格斗机体地位下降的原因，要想顺利近身，就得多用斜向的BD和跳跃来立回，有条件的话还可以用后格斗造分身减小被攻击几率。成功靠近后就用空中格斗和空中横格斗主攻，神高达的格斗派生丰富，空中一般推荐前派生，在混战时不容易被干扰。如果中距离对手就露出硬直的话，可以用援护起手，本作神高达的援护改为了极限高达的燃烧拳，无论是弹数、发生速度、弹速还是射角都非常优秀，吹飞对手后就直接ND过去接格斗。当耐久力在200以下时神高达会进入明镜止水状态，此时攻击力大幅提升，并且可以和低耐久力时的攻击力补正重复，最高上升幅度达40%，可以说具有惊人的破坏力，运用得当甚至可以逆转局势。





GF13-001NHII 尊者高达

机师	东方不败	COST	2000	耐久力	600	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	E	上升性能（时间、速度）	—	ND速度（空、地）	A、B						
BD性能（时间、速度）	C、C（地上时B、B）	STEP性能（长、短）	A、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	40～175	—	—	拉近	—	光束布。命中后按方向键下可将敌机拉近，其他方向为束缚回转
蓄力射击Lv1	174	—	4/蓄力	倒地	—	石破天惊拳。发射动作迟，无追向性
蓄力射击Lv2	211	—	8/蓄力	倒地	—	石破天惊拳。判定和攻击力比Lv1有所上升
蓄力射击Lv3	248	—	12/蓄力	倒地	—	石破天惊拳。判定和攻击力比Lv2有所上升
副射击	124～175	—	—	倒地	—	暗黑掌。消耗喷射槽的突进攻击，发生速度和突进速度优秀，命中后连打格斗键可增加伤害
特殊射击	10～57	1	37.5/全	失衡	—	十二王方牌大车轮/归山笑红尘。命中后敌机移动速度降低，再度输入特殊格斗为归山笑红尘，麻痹属性
格斗	59	—	—	失衡	—	手刀。派生丰富
蓄力格斗	201	—	1/蓄力	倒地	—	超级霸王电影弹。消耗喷射槽的突进攻击，发生速度慢，突进距离和追向性优秀
横格斗	50	—	—	失衡	—	回旋踢。地上主力格斗
后格斗	150	—	—	倒地	—	斗篷。格斗反击技，成功后用暗黑掌反击
空中格斗	58	—	—	失衡	—	光束布格斗。突进距离、追向性、判定优秀
空中横格斗	50	—	—	失衡	—	光束布格斗。各方面性能优秀，空中主力格斗
BD格斗	30	—	—	倒地	—	飞踢。突进速度慢，突进距离短
特殊格斗	201	—	—	倒地	—	醉舞再现江湖。发生速度非常慢，追向性弱
援护	74	5	—	失衡	—	死亡野兽4机同时射击。弹速快，枪口补正优秀

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△、△	226
	△、△、△、△、←/→+△（2～3段中可横派生）	225
	△、△、△、↓+△、×、△、△、△（2～3段中可后派生）	261
	△、△、△、↓+△、×、△、△、↑+△（跳跃后1～3段中可前派生）	249
横格斗	←/→+△、△、△	205
	←/→+△、△、↓+△、×、△、△、△（2段可后派生）	226
	←/→+△、△、↓+△、×、△、△、↑+△（跳跃后1～3段中可前派生）	216
空中格斗	空中△、△、△	202
	空中△、△、↑+△连打（2段可前派生）	168
	空中△、△、↓+△（2段可后派生）	181
空中横格斗	空中←/→+△、△	185
	空中←/→+△、↑+△连打	140
	空中←/→+△、↓+△	134
BD格斗	BD中↑+△、△、△	108
射击派生	任意格斗普通派生中□	不定

推荐连技

空中横格斗2段射击派生＞空中横格斗后派生

援护＞空中格斗横派生

特殊射击→特殊格斗→特殊射击→空中横格斗派生

解说 尊者高达在本作中也有所弱化，招牌技十二王方牌大车轮装填时间大幅加长，战斗中不能像以前那样长期依靠这招来打开缺口，而是要和神高达一样，利用自身超高的地上机动性立回，靠近后再用空中横格斗作为主攻，再派生各种连技进行高速输出，派生里以空中的后派生最佳，动作短伤害高，不容易被打断。十二王方牌大车轮虽然装填时间加长，但追向能力有所加强和命中后小尊者高达的附身时间延长，性能依旧强横，装填满后应该立即找机会使用，争取最大化利用。和神高达一样，当体力低于一定程度时尊者高达也会进入明镜止水状态，此时攻击力飞跃的提升，不过要求的耐久力比神高达要低50，危险性更高，运用时要更为小心才能发挥出尊者高达的全部实力。



GF13-017NJ 闪光高达

机师	多蒙	COST	2000	耐久力	600	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	—	ND速度（空、地）	A、B						
BD性能（时间、速度）	C、C（地上时C、C）	STEP性能（长、短）	A、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

通常模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	1	3/单发	失衡	—	闪光射击。使用时移动会停止
副射击	5～129	30	5/全弹	失衡	—	肩部机枪。停止时使用副射击，命中10发失衡
副射击（移动时）	5～48	50	5/全弹	—	—	头部火神炮。移动使用副射击，命中10发失衡
特殊射击	—	100	—	20/全弹	—	超级模式。切换超级模式，武器性能18秒内发生变化
格斗	49	—	—	失衡	特殊格斗	拳击。动作和派生与神高达相同，伤害稍低
蓄力格斗	185	—	1.5/蓄力	倒地	—	超级霸王电影弹。消耗喷射槽的突进攻击，发生速度慢，突进距离和追向性优秀
横格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	升龙拳。动作和派生与神高达相同，伤害稍低
后格斗	100	—	—	麻痹	—	背面斩。动作中受到攻击不会失衡，命中后对手麻痹
空中格斗	45	—	—	失衡	特殊格斗	肘击。动作和派生与神高达相同，伤害稍低
空中横格斗	92	—	—	失衡	特殊格斗	弹腿。动作和派生与神高达相同，伤害稍低
BD格斗	40	—	—	倒地	特殊格斗	飞踢。动作和派生与神高达相同，伤害稍低
特殊格斗	124～188	—	—	倒地	—	闪光掌。消耗喷射槽的突进攻击，发生速度慢，追向性强，突进距离和速度优秀，命中后连打格斗键可增加伤害
援护	29～110	2	—	失衡	—	飞龙高达火焰攻击，距离短范围广

超级模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	1	2/单发	失衡	—	闪光射击。性能和通常模式相同，装填时间稍短
副射击	148	3	3/全弹	倒地	—	闪光掌（照射）。光线照射攻击，发生速度一般，使用移动会停下
特殊射击	—	—	—	—	—	闪光掌刃拔刀。
格斗	49	—	—	失衡	特殊格斗	拳击。和通常模式时相同
蓄力格斗	185	—	1.5/蓄力	倒地	—	超级霸王电影弹。和通常模式时相同
横格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	升龙拳。和通常模式时相同
空中格斗	45	—	—	失衡	特殊格斗	肘击。和通常模式时相同
空中横格斗	92	—	—	失衡	特殊格斗	弹腿。和通常模式时相同
BD格斗	40	—	—	倒地	特殊格斗	飞踢。和通常模式时相同
特殊格斗	124～188	—	—	倒地	—	闪光掌。和通常模式时相同
援护	29～110	2	—	失衡	—	飞龙高达火焰攻击，距离短范围广

超级模式拔刀时

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	1	2/单发	失衡	—	闪光射击。和超级模式时相同，使用后解除拔刀
副射击	148	3	3/全弹	倒地	—	闪光掌（照射）。和超级模式时相同，使用后解除拔刀
特殊射击	—	—	—	—	—	闪光掌刃收刀。
格斗	70	—	—	失衡	—	闪光掌刃竖斩。上下追向性强
蓄力格斗	185	—	1.5/蓄力	倒地	—	超级霸王电影弹。和通常模式时相同，使用后解除拔刀
上格斗	70	—	—	失衡	—	闪光掌刃突刺。攻击距离长
横格斗	164	—	—	倒地	—	闪光掌刃横斩。追向性强，判定广
特殊格斗	124～188	—	—	倒地	—	闪光掌。和通常模式时相同，使用后解除拔刀
援护	29～110	2	—	失衡	—	飞龙高达火焰攻击，距离短范围广，使用后解除拔刀

派生攻击

通常模式

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△、△、△	218
	△、△、△、△、↑+△（2～4段中可前派生）	204
	△、△、△、△、←/→+△（2～4段中可横派生）	250
	△、△、△、△、↓+△（2～4段中可后派生）	204
横格斗	←/→+△、△、△	196
	←/→+△、△、↑+△（2段可前派生）	130
	←/→+△、△、↓+△（2段可后派生）	130
空中格斗	空中△、△、△、△连打	218
	空中△、△、△、↑+△（2～3段中可前派生）	149
	空中△、△、△、←/→+△（2～3段中可横派生）	149
	空中△、△、△、↓+△（2～3段中可后派生）	155
空中横格斗	空中←/→+△、△、△连打	190
	空中←/→+△、△、↑+△（2段可前派生）	161
	空中←/→+△、△、↓+△（2段可后派生）	168
BD格斗	BD中↑+△、△、△	127

超级模式拔刀时

种类	按键输入	攻击力
格斗（上格斗）	△（↑+△）、△（↑+△）、△（↑+△）	240
	△（↑+△）、△（↑+△）、←/→+△（2段可横派生）	242

推荐连技

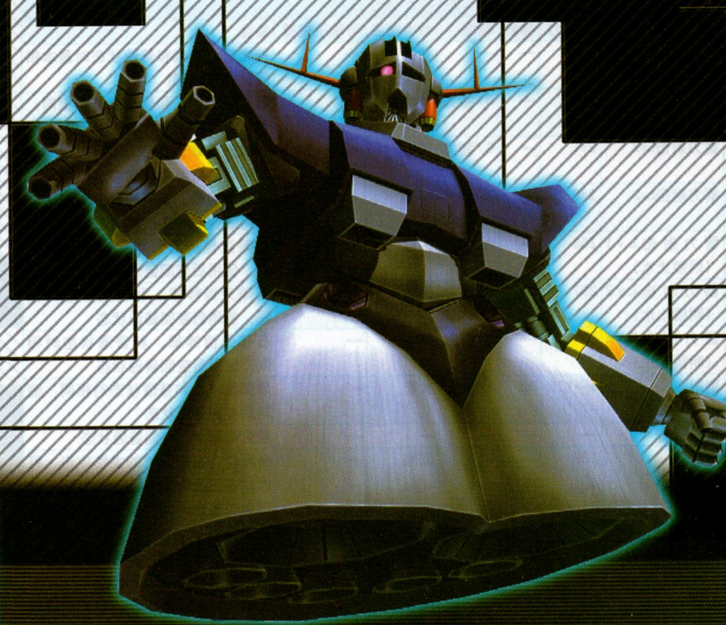
主射击＞空中格斗前派生

（通常模式限定）空中格斗→特殊格斗＞后格斗＞主射击

（拔刀时）格斗＞格斗派生



解说 闪光高达格斗的招式和派生都和神高达一样，只是威力和追向性等性能稍低，所以闪光高达可以理解为神高达的弱化版，但作为2000级别的机动斗士，闪光高达的性价比也是极高的。闪光高达的机动性稍差，接近时要多靠队友的掩护和自己不错的主射击，主射击闪光射击发生快，枪口补正优秀，是真正意义上的射击武装，可以用于牵制或连技的开头。超级模式是闪光高达的杀手锏，开启后武器的性能变更，主武器装填时间缩短，副射击变为照射系，并且可以使用闪光掌刃，超级模式用特殊射击拔出闪光掌刃后，机体的战斗能力进一步加强，以闪光掌刃为主的3招格斗技非常强势，特别是横格斗，突进距离长、判定强，可以多多活用。此外闪光高达也能进入明镜止水状态，条件是耐久力200以下并且开启超级模式，此时机体变为金黄色，同时攻击力提升，爆发力达到神高达以及尊者高达的级别。





GF13-050NSW 诺贝尔高达

机师	阿莲比	COST	2000	耐久力	560	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	—	ND速度（空、地）	A、A						
BD性能（时间、速度）	C、C/C、A※（地上时C、B/C、A※）	STEP性能（长、短）	A、A	变形性能（时间、速度）	—						

※狂战士模式时

武器资料

通常模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	3	3/单发	失衡	—	光束呼啦圈。弹速和判定优秀，射程非常短
蓄力射击	173	—	4/蓄力	倒地	—	爆热神掌（火球）。蓄力时间长，发生速度慢，枪口补正差
副射击	124～175	—	—	倒地	—	爆热神掌。消耗喷射槽的突进攻击，发生速度和突进距离稍差，命中后连打格斗键可增加伤害
特殊射击	—	—	20/全	—	—	狂战士系统。切换狂战士模式
格斗	59	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	回旋踢。判定一般
横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	光束呼啦圈。横向攻击范围广，地上主力格斗
空中格斗	58	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	光束呼啦圈。突进距离优秀，横向攻击范围广
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	光束缎带。发生速度、追向性一般，攻击范围广
BD格斗	76	—	—	倒地	副射击、特殊格斗	飞踢。突进距离非常优秀
特殊格斗	102	—	—	倒地	—	光束缎带。消耗喷射槽的突进攻击，突进距离短，判定强
援护	80	3	—	麻痹	—	曼陀罗高达尾随，自机攻击时会协助进攻

狂战士模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	96	3	3/单发	失衡	—	光束呼啦圈。攻击力比通常模式时稍高
蓄力射击	298	—	4/蓄力	倒地	—	爆热神掌（照射）。攻击变为照射型，攻击力比通常模式时大幅上升
副射击	185～246	—	—	倒地	—	爆热神掌。攻击力上升，追加收尾攻击
格斗	60	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	拳击。突进距离与速度良好
横格斗	60	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	侧踢。发生速度与突进速度良好
空中格斗	68	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	拳击。与地上格斗相同
空中横格斗	60	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	侧踢。与地上横格斗相同
BD格斗	111	—	—	倒地	副射击、特殊格斗	飞踢。攻击力上升，其他性能与通常模式相同
特殊格斗	217	—	—	倒地	—	光束缎带乱舞。攻击范围广，攻击力高
援护	80	3	—	麻痹	—	曼陀罗高达尾随，自机攻击时会协助进攻

派生攻击

通常模式

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△	191
	△、△、↓+△、×、△（2段可后派生）	183
横格斗	←/→+△、△、△	189
	←/→+△、△、↓+△、×、△（2段可后派生）	180
空中格斗	空中△、△	154
	空中△、↓+△、×、△	124
空中横格斗	空中←/→+△、△	171
	空中←/→+△、↓+△、×、△	124
后格斗派生		

狂战士模式

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△连打	246
	（空中）△、△、↑+△（2段可前派生）	232
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△、△连打	239
	（空中）←/→+△、△、↑+△（2段可前派生）	213

推荐连技

（通常模式）横格斗2段后派生（△、↓+△）→副射击>副射击

（通常模式）援护>格斗派生→副射击

（狂战士模式）特殊格斗（3Hit）>援护>主射击

（狂战士模式）横格斗>格斗前派生

解说

诺贝尔高达有着和尊者高达同等的地面机动性，加上体型小，在弹幕中的生存力相当高，相对地耐久力和派生攻击威力在几部机动斗士中是最低的，所以也是一架比较讲求技术的机体。射击武装贫乏是机动斗士的共同缺点，这点在诺贝尔高达身上尤为突出，除了射程很短的主射击外就只剩下性能差强人意的蓄力射击，因此在接近对手时得多配合队友的攻击。和神高达等的明镜止水对应，诺贝尔高达也有着自己的特殊模式——狂战士系统，用特殊射击开始后，除了机动性与攻击力进一步提升外，攻击模式也有一定的变化，可以说狂战士模式才是诺贝尔高达的真正形态。两种模式下战斗方式差别较大，因此要和V2高达一样根据战况调整策略，通常模式诺贝尔高达主要负责游走于前线吸引火力，僚机在后方负责主要输出。切换为狂战士模式后要和队友交换工作，自机负责伤害输出，僚机进行火力支援。



GF13-021NG 镜高达

机师	修拜路兹	COST	2000	耐久力	600	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	—	ND速度（空、地）	B、B						
BD性能（时间、速度）	C、C（地上时C、B）	STEP性能（长、短）	S、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	30	24	5/全	失衡	—	苦无。一次消耗2发弹药，最大可12连射，命中2发对手失衡，发射中可按方向键左右进行小跳
蓄力射击	187	—	4/蓄力	倒地	—	苦无炸弹。从空中投掷苦无炸弹，着弹后产生爆风
副射击	80	1	3/全	麻痹	—	电磁网。追向性能良好
特殊射击	129	—	—	倒地	—	分身术。发生速度慢，追向性好
格斗	49	—	—	失衡	副射击	镜刃。派生丰富
蓄力格斗	152～184	—	1.5/蓄力	倒地	—	疾风怒涛（垂直）。消耗喷射槽的上升攻击，发生速度非常慢
横格斗	50	—	—	失衡	副射击	飞踢。发生速度快，攻击距离短
后格斗	60	—	—	倒地	—	空蝉之术。格斗反击技，成功后连打格斗键可增加伤害
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击	镜刃。突进距离良好，上下追向性良好
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击	镜刃。突进距离良好，判定强，空中主力格斗
BD格斗	25～100	—	—	失衡/倒地	副射击	巨大手里剑。突进速度非常快，无追向性
特殊格斗	129	—	—	倒地	—	疾风怒涛（突进）。发生速度慢，追向性优秀
援护	70	4	—	倒地	—	日升高达弓箭射击。单发倒地技，发生速度稍慢，枪口补正与弹速优秀

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△、△、△	214
	△、△、△、△、←/→+△（2～4段中可横派生）	216
	△、△、△、△、↑+△（2～4段中可前派生）	244
	△、△、△、△、↓+△（2～4段中可后派生）	232
横格斗	←/→+△、△、△、△	202
	←/→+△、△、△、↑+△（2～3段中可前派生）	205
	←/→+△、△、△、↓+△（2～3段中可后派生）	188
空中格斗	空中△、△、△、△	192
	空中△、△、△、←/→+△（2～3段中可横派生）	171
	空中△、△、△、↑+△连打（2～3段可前派生）	205
	空中△、△、△、↓+△（2～3段可后派生）	188
空中横格斗	空中←/→+△、△、△、△、△	185
	空中←/→+△、△、△、△、↑+△连打（2～3段可前派生）	223
	空中←/→+△、△、△、△、↓+△（2～3段可后派生）	211

推荐连技

格斗前派生→副射击

副射击>空中格斗前派生

空中格斗后派生（空中△、△、↓+△）>空中格斗后派生（空中△、↓+△）

解说

镜高达与其他机动斗士相比最大的缺点就是没有大爆发力的特殊状态，不过丰富多彩的射击武器使其能胜任中、近距离下的战斗，是活跃于前线的奇兵。镜高达的射击武器有主射击、蓄力射击、副射击和援护，其中蓄力射击是战术的核心，无论骚扰还是主攻都有非常好的效果，用镜高达要养成随时按住射击键蓄力的习惯。副射击主要用来中距离抓落地硬直，这招追向性和判定都很优秀，命中后目标短时间内陷入麻痹状态，为镜高达迅速接近施展格斗连技提供条件，此外在各种格斗中还有专门的副射击派生。援护和能天使高达的类似，主要用来格斗迎击、偷袭或远距离时为队友解围。格斗方面和其他机动斗士一样非常丰富，高攻击力的上派生，让敌人快速倒地的横派生，防骚扰能力强的后派生，可根据战况选择派生的种类。



XXXG-00W0 零式飞翼高达

机师	希罗	COST	3000	耐久力	700	盾	○	变形	○	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、—						
BD性能（时间、速度）	C、B	STEP性能（长、短）	A、B	变形性能（时间、速度）	S、B						

武器资料

MS形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	142	10	3/单发	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束来福。可移动使用的照射系武器，发生速度稍慢，威力大，枪口补正、判定和弹速优秀
蓄力射击	194	—	3/蓄力	倒地	—	旋转光束来福。以自身为中心的旋转攻击，发生稍慢，攻击范围奇大
副射击	20～124	60	6/全弹	失衡	特殊射击	肩部机枪。一次消耗8发弹药，可20连射
特殊射击	261	1	20/全弹	倒地	—	双管光束来福。两管光束来福同时发射，激光碰到障碍物或地面时会产生爆风
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	光束军刀。发生速度慢，突进距离长
横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	盾击。发生速度慢
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	光束军刀。纵向追向性良好
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	光束军刀。发生与突进速度良好，追向性强，主力格斗
BD格斗	50	—	—	倒地	副射击、特殊射击	光束军刀。单发倒地技，发生速度快，突进距离短
特殊格斗	80	—	—	倒地	—	光束军刀。单发倒地技
援护	115	5	—	倒地	—	拜叶特照射型射击，射程、攻击力和弹速优秀

MA形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	135	10	3/单发	倒地	—	光束来福。光束来福双管齐射，一次消耗2发弹药
副射击	10～82	60	6/全弹	失衡	—	火神炮。一次消耗2发弹药，可10连射
格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀挑斩。和MS形态BD格斗相同

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△	183
	△、△、↑+△	194
横格斗	←/→+△、△	134
空中格斗	空中△、△、△	183
	空中△、↑+△	170
空中横格斗	空中←/→+△、△	134



推荐连技

- 空中横格斗派生＞空中横格斗派生
- 空中横格斗＞空中横格斗派生＞特殊格斗
- 空中格斗派生＞主射击

解说

由于ND系统的加入，本来已经非常霸道的零式飞翼高达再度被加强，加上PSP版中的BUG，使其成为了游戏中最强的机体之一。前作零式飞翼高达全靠一把强力的光束来福横行天下，这次也不例外，主射击光束来福是游戏中最强的激光武器之一，虽然和一般光束步枪相比发生较慢、子弹出膛后没有追向性，但是弹速、判定和枪口补正都比一般的光速步枪优秀，只要能抓准机会使用单主射击就可给予对手重创。蓄力射击旋转光束来福的实用性因为ND的出现而大大提升，这招的攻击范围接近360度，只要敌机在射程内，横向的STEP和ND都很难避开，加上发射的硬直可以被ND取消，即使不中也不会像以前那样露出大空隙，使得使用频率大有赶超主射击之势。不过要说零式飞翼高达最逆天的招式，就还要数特殊射击的BUG，这次主射击被特殊射击取消后，主射击的激光并不会消失，而是残留在使用特殊射击的时间段里，也就是说即使特殊射击是空枪，也照样能用之前主射击的激光攻击对手，这个BUG的恐怖之处不在于1发弹药当2发用，而是特殊射击取消后带有2次枪口补正，射出的激光会直接转移到对手身上，弹速甚至比能天使高达的援护还快，因此这个BUG已经影响到了游戏的平衡性，对CPU战时还可以用用，对人的话就千万别用了，不然很可能被对方鄙视。

XXXG-01D2 地狱死神高达

机师	迪奥	COST	2000	耐久力	560	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	C/B※	上升性能（时间、速度）	B、B/B、B※	ND速度（空、地）	B、—/B、—※						
BD性能（时间、速度）	E、D/E、B※	STEP性能（长、短）	C、C/C、C※	变形性能（时间、速度）	—						

※依次对应斗篷装备时/斗篷解除时

武器资料

斗篷装备时

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	4～39	20	2/全弹	—	—	火神炮。可10连射，不能转身射击
副射击	—	100	—	—	—	斗篷解除。受到100以上射击伤害时自动解除
特殊射击	—	100	64/全弹	—	—	干扰装置。敌机武器追向性和枪口补正无效化，受到攻击和发起攻击时状态解除，使用中受到的伤害为平时2倍
格斗	118	—	—	倒地	—	踩踏。发生速度稍慢，斗篷装备时的格斗招式全为此一种
援护	48～90	4	—	失衡	—	沙漠高达改的火神炮和弯刀攻击，发生速度快，枪口补正强

斗篷解除时

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	113	1	5/全弹	麻痹	—	投射式光刃护盾。多段攻击，弹速慢，追向性强
副射击	—	100	41/全弹	—	—	斗篷装备。因受到伤害的解除时，在弹药装填满前不能使用
特殊射击	—	100	64/全弹	—	—	干扰装置。敌机武器追向性和枪口补正无效化，受到攻击和发起攻击时状态解除，使用中受到的伤害为平时2倍
格斗	50	—	—	失衡	—	光束镰刀。发生与突进速度快
横格斗	50	—	—	失衡	—	光束镰刀。攻击范围广，左横格斗和右横格斗的动作以及性能不一样
空中格斗	50	—	—	失衡	—	光束镰刀。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	—	光束镰刀。与地上横格斗相同
BD格斗	91	—	—	倒地	—	飞踢。单发倒地技，发生速度稍慢，纵向追向性强
特殊格斗	30～153	—	—	倒地	—	光束镰刀居合斩。光束镰刀回转攻击，射击属性，回转时可打消部分实弹武器，长按按键可延长使用时间
援护	48～90	4	—	失衡	—	沙漠高达改的火神炮和弯刀攻击，发生速度快，枪口补正强

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△、△	208
	（空中）△、↑+△、△	209
	（空中）△、△、↑+△	214
左横格斗（空中左横格斗）	（空中）←+△、△、△	187
	（空中）←+△、↑+△	161
	（空中）←+△、△、↑+△	109
	（空中）←+△、△、□	181
右横格斗（空中右横格斗）	（空中）→+△、△、△	192
	（空中）→+△、↑+△	188
	（空中）→+△、△、↑+△、△、△	215

推荐连技

- （斗篷解除时）主射击＞空中格斗派生
- （斗篷解除时）左横格斗派生＞BD格斗
- （斗篷解除时）右横格斗派生（第3段1Hit）＞空中左横格斗射击派生

解说

地狱死神高达持有可以抵挡一定射击攻击伤害的装甲斗篷和可以使对方武器追向性无效的干扰装置两个优秀的武装，和原作中一样是一架专门用来偷袭的接近战机体。斗篷装备时机体的机动性稍低，可使用的武装也很有限，主要用于在密集的火力网下缩短和对手的距离，斗篷解除时才是接近战时的主力形态，可以运用自身的高机动性与输出能力给对手施加压力，再加上有干扰装置这个便利的回避手段，地狱死神高达抓起硬直来操作更加简单。中距离下抓硬直一般用斗篷解除时的主射击起手，这招的追向性十分强，命中后为多段攻击，对手不会立即倒地，无论作为连技的起始技还是牵制都十分好用，另外使用主射击还有一个小窍门，当盾牌发射出去后，可以通过盾防御来达到立刻装填，不需要等装填的5秒。近距离抓硬直则用各种优秀的格斗，光束镰刀的攻击判定比一般的光束军刀要大，派生也很丰富，不过要注意的是大部分派生都有过程长的问题，防骚扰性能较差，面对不同的机体时派生也要有所选择。如果对手是格斗机体可以考虑将左横格斗作为初段，左横格斗比通常格斗发生快，射击派生动作短，威力也有所保证，常用于混战，右格斗发生速度一般，但派生威力高，放在连技中实用性很高。





XXXG-01HC重炮手高达改

机师	多洛华	COST	2000	耐久力	560	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	C	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	C、－						
BD性能（时间、速度）	E、C	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

斗篷装备时

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	14～137	160	7/全弹	失衡/倒地	特殊射击	光束格林机枪。一次消耗2发弹药，可40连射，命中10发对手失衡
副射击	113	80	6/全弹	倒地	特殊射击	格林机枪。一次消耗20发弹药，可40连射，命中8发对手失衡
特殊射击	259	—	—	失衡/倒地	—	全弹发射。光束格林机枪、格林机枪和导弹齐射，一次消耗主射击14发、格斗4发、副射击28发的弹药
格斗	134	6	6/全弹	倒地	特殊射击	肩部小型导弹。可3连射，追向性强
蓄力格斗	168	—	1/蓄力	倒地	特殊射击	腿部诱导导弹齐射。弹速快，追向性弱
后格斗	119	—	—	倒地	特殊射击	匕首。惟一的格斗武装，攻击中可使用格斗发射导弹
特殊格斗	—	—	—	—	副射击、特殊射击	空中转体。消耗喷射槽的跳跃后急降，可使对方武器追向性无效，过程中可使用格斗发射导弹
援护	—	3	—	—		墨丘利圆磁游防盾展开，可使部分射击武器无效化

推荐连技

主射击（10～24发）>蓄力格斗



解说 超长的红色锁定距离和丰富的射击武装是重炮手高达改的最大优势，但过低的机动性和高消耗的弹药是其使用上的瓶颈，总的来说是一架比较高手向的机体。重炮手高达改的作战风格受距离影响较大，远距离应将主射击和格斗作为主要武装，以骚扰为目的张开弹幕；中距离则是负责主要输出，除了主射击，蓄力格斗也能发挥弹数无限的优势制造弹幕；近距离是重炮手的软肋，因为自身机动性不足，被高机动机体接近时比较被动，任何情况下都要避免近战。无论是哪个距离的战斗，弹数管理都是使用重炮手高达改的一大课题，两把机枪弹数消耗大，格斗的导弹弹数少，并且3个武器的装填都是全弹型，很容易出现弹药一起用完的情况，所以战斗中对弹药的使用一定要做到心中有数，安排好每个武器的装填时机。另外重炮手高达改相比其他射击型机体还有一个优势在于援护，援护放出的护盾可抵挡部分射击武器，使重炮手高达改在射击战中占有绝对的优势。



OZ-13MS次世代高达

机师	米利安多	COST	3000	耐久力	750	盾	○	变形	○	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、－						
BD性能（时间、速度）	C、A	STEP性能（长、短）	A、A	变形性能（时间、速度）	S、B						

武器资料

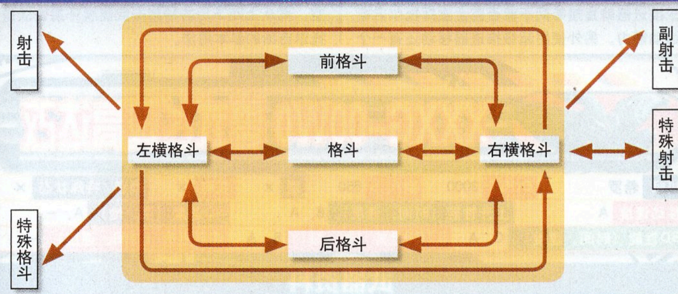
MS形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	20	—	—	拉近	—	电热鞭。命中后可将对手拉近
前射击	60	—	—	倒地	—	电热鞭。单发倒地技，上下攻击范围广
横射击	60	—	—	倒地	—	电热鞭。单发倒地技，左右攻击范围广
副射击	20	—	—	倒地	特殊射击	电热鞭。攻击范围小，发生速度快
特殊射击	—	—	—	—	各种格斗	高速冲刺。消耗少量喷射槽向对手方向高速冲刺，可被各种格斗取消
格斗	30	—	—	倒地	主射击、副射击、特殊射击、特殊格斗	光束剑。发生速度快，判定强
左横格斗	30	—	—	倒地	主射击、副射击、特殊射击、特殊格斗	光束剑。突进距离长，左面攻击范围大
左横格斗	30	—	—	倒地	主射击、副射击、特殊射击、特殊格斗	光束剑。突进距离长，右面攻击范围大
前格斗	30	—	—	倒地	主射击、副射击、特殊射击、特殊格斗	光束剑。发生速度、突进速度和突进距离优秀，攻击范围稍窄
后格斗	30	—	—	倒地	主射击、副射击、特殊射击、特殊格斗	光束剑。突进距离、追向性一般
BD格斗	30	—	—	倒地	主射击、副射击、特殊射击、特殊格斗	光束剑。与前格斗相同
特殊格斗	60+51	—	—	麻痹+倒地	—	光束剑拔刀斩。2段攻击，第一段命中后对手麻痹
援护	115	5	—	倒地	—	比尔歌Ⅱ圆磁游防盾展开，可使部分射击武器无效化

MA形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	50	—	—	失衡	—	电热鞭。攻击为机体后方判定，可迎击追尾的对手
格斗	97	—	—	倒地	—	翼斩。单发倒地技，判定良好
特殊格斗	57	—	—	倒地	—	抓投。MA形态抓住敌机后用电热鞭追击

派生示意图



推荐连技

左横格斗→格斗×2→左横格斗→格斗×2→后副射击

右横格斗→副射击→特殊射击→格斗→后格斗→后副射击

前格斗>前格斗>前格斗>前格斗>前格斗→后格斗→特殊格斗

解说 和原作中一样，次世代高达没有任何射击武装，甚至连援护都是防御型，是一部不折不扣的格斗型机体。不过和其他格斗机体不同，次世代高达的格斗没有地上和空中之分，而是分为格斗、左横格斗、右横格斗、前格斗和后格斗五种基本招式，各格斗招式通过其独有的派生系统来形成连接，因此不需要ND就能形成大威力的连技，有点类似格斗游戏的系统。而除了前面说的五种基本招式，主射击、副射击、特殊射击和特殊格斗也是可以拿来取消基本招式的，其中特殊射击是消耗喷射槽快速往锁定目标突进，和ND类似但有纵向诱导，连技中可以用来拾获空中的对手；副射击和特殊格斗取消基本招式都有专门的动作，其中特殊格斗派生是大威力的终结技，演出效果十分华丽，但是因为动作特别长和喷射槽会强制清空的关系，通常以副射击取消为多，副射击取消分为副射击、前副射击、横副射击和后副射击四种，威力一般但招式短，作为连技的过度或结尾都可以。最后要注意的是次世代高达单发攻击伤害低，一般通过复杂繁琐的连续技才能给对手造成重创，所以攻击过程会特别长，很容易被另一架敌机骚扰，格斗过程中最好积极切换锁定留意另一架敌机的情况，同时也能使援护发挥到保护的作用。



MSN-04托尔吉斯

机师	萨古斯	COST	2000	耐久力	520	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	A、A	ND速度（空、地）	S、－						
BD性能（时间、速度）	E、B	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	8	3/单发	失衡	副射击、特殊射击	杜宾枪。使用时会停顿，判定比一般光束步枪稍大，追向性一般
蓄力射击	80	—	1.5/蓄力	失衡	—	杜宾枪3连射。结合方向键左右可决定机体回转的方向
副射击	123	1	5/全弹	倒地	特殊射击	闪光弹。射程稍短、攻击范围广
特殊射击	224	1	12.5/全弹	倒地	—	杜宾枪（照射）。照射系激光攻击，发生速度、弹速、枪口补正良好
格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。发生速度慢，追向性一般
横格斗	134	—	—	倒地	—	光束军刀。2段攻击，发生速度慢，机体右边判定强
空中格斗	47	—	—	失衡	—	光束军刀。发生速度一般，追向性和突进距离差
空中横格斗	50	—	—	倒地	—	光束军刀。发生速度和追向性普通，攻击过程短
BD格斗	92	—	—	倒地	—	光束军刀。发生速度快，判定弱
特殊格斗	—	—	—	—	—	急降。消耗喷射槽的急降，只在空中有效
援护	77	5	—	失衡	—	艾亚里斯导弹攻击，发生速度和追向性一般

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	137
	△、↑+△	126
空中格斗	空中△、△	132
	△、↑+△	133
空中横格斗	空中←/→+△、△	138

推荐连技

主射击>主射击>主射击

空中格斗前派生>空中格斗前派生>主射击

BD格斗>BD格斗>主射击

解说 因为搭载了独特的超级推进器，托尔吉斯是全机体中惟一一架可单按跳跃键就能实现ND的机体。超级推进器通过跳跃键、方向键和特殊射击来控制，输入跳跃为上升，跳跃键结合方向键为八个方向的ND，特殊格斗则是普通ND无法实现的急降，这些动作和和ND一样可以取消其他行动，而且喷射槽的消耗量只有ND的一半，所以能否用好超级推进器就直接等同于能否完全发挥托尔吉斯运动能力。另外使用超级推进器移动还有一个好处就是始终保持着面对敌机的状态，这样一来就不会出现转身射击的情况，但要注意使用超级推进器的后撤所消耗的喷射槽量还是和背向ND一样的，而且托尔吉斯的喷射槽量是2000机体中最低级别，应尽量避免做长距离的BD移动，以免喷射槽消耗过度给敌机抓到破绽。因为超级推进器的特殊性，所以托尔吉斯注定是一部空战机体，利用超级推进器的长时间滞空，再从上而下用各种射击武器展开射击战是托尔吉斯的基本用法。

XXXG-00W0 零式飞翼高达改

机师	希罗	COST	3000	耐久力	650	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、—						
BD性能（时间、速度）	C、A	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

MS形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	120	4	3/单发	倒地	特殊射击	光束来福。发生速度稍慢，追向性和弹速优秀
蓄力射击Lv1	248	—	4/蓄力	倒地	—	双管光束来福。照射型激光，蓄力时间长，发生速度良好
蓄力射击Lv2	273	—	8/蓄力	倒地	—	双管光束来福。攻击力比Lv1有所上升，激光碰到障碍物或地面时会产生爆风
蓄力射击Lv3	289	—	12/蓄力	倒地	—	双管光束来福。攻击力比Lv2有所上升，激光碰到障碍物或地面时会产生爆风，射击时机体受到伤害不会失衡
蓄力射击Lv1（双重锁定时）	140	—	4/蓄力	倒地	—	光束来福（照射）。同时以照射型激光攻击对方2机
蓄力射击Lv2（双重锁定时）	166	—	8/蓄力	倒地	—	光束来福（照射）。同时以照射型激光攻击对方2机，攻击力和射程比Lv1有所上升
蓄力射击Lv3（双重锁定时）	189	—	12/蓄力	倒地	—	光束来福（照射）。同时以照射型激光攻击对方2机，攻击力和射程比Lv2有所上升
副射击	83	60	6/全弹	失衡	特殊射击	肩部机枪。一次消耗10发弹药，可40连射，移动中可向移动方向射击
特殊射击	—	—	—	—	—	飞翔。消耗喷射槽快速跳跃，可结合方向键调整方向，跳跃时机体正面可防御攻击
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、后格斗、特殊格斗	光束军刀。发生速度、突进距离、追向性良好
横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、后格斗、特殊格斗	光束军刀。突进速度快，判定强
后格斗	50	—	—	倒地	特殊射击	光束军刀。突进距离短，派生动作短
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、后格斗、特殊格斗	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、后格斗、特殊格斗	光束军刀。与地上横格斗相同
BD格斗	109	—	—	倒地	特殊射击、后格斗、特殊格斗	光束军刀。突进距离、追向性良好
特殊格斗	80	—	—	麻痹	特殊射击	光束军刀。突进距离、判定优秀
援护	60	5	—	倒地	—	地狱死神高达改突进，突进速度慢，追向性强

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	185
	（空中）△、△、↑+△	194
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△、△	155
后格斗	↓+△、△、△	144
特殊格斗	L、△	118

推荐连技

格斗派生（△、△）→后格斗派生（↓+△、△）>主射击

后格斗派生（↓+△、△）>后格斗派生（↓+△、△）>主射击

特殊格斗>空中横格斗派生（←/→+△、△）>主射击

解说 无论是射击能力、格斗能力还是机动性都十分优秀的万能型机体。零式飞翼高达改的红色锁定距离特别长，所以远距离射击战是其最得意的战法，武装方面主要用主射击和蓄力射击，主射击光束来福和零式飞翼高达那把不同，由照射型改为了单发型，弹速和追向性都十分优秀，并可以2连射，蓄力射击则改为了类似零式飞翼高达特殊射击的双管光束来福，双管光束来福的蓄力分为三段，第二段蓄力开始激光着地时会产生爆炸风，第三段则发射时受到攻击不会失衡，此外蓄力射击还可以双重锁定，同时攻击对方两架机，此时增加蓄力段数为增加激光的射程和攻击力。但要注意的是零式飞翼高达改的主射击弹药非常少，还有蓄力射击的蓄力时间也稍长，进入到中距离的射击牵制战时，很容易被弹数充足的万能型机体压制，这时一般是考虑拉开距离，或干脆拉近距离进入格斗战，为蓄力射击争取时间。零式飞翼高达改的格斗的招式华丽而迅速，防干扰能力强，加上自身超高的运动能力，近距离战也不会吃亏。

XXXG-01S2 高达哪吒

机师	五飞	COST	2000	耐久力	580	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、—						
BD性能（时间、速度）	E、B	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	140	2	—	倒地	—	龙爪。中距离射击武器，发生和弹速稍慢
蓄力射击	198	—	1/蓄力	倒地	—	双龙爪。用2个龙爪同时攻击1个目标，射程比主射击稍远
蓄力射击（双重锁定时）	140	—	1/蓄力	倒地	—	双龙爪。用2个龙爪同时攻击2个目标
副射击	112	1	6/全弹	倒地	—	双头光束三叉戟（投掷）。长按键可增加飞行距离，光束三叉戟回到手上后立即装填，碰到障碍物损坏的场合用普通方式装填
特殊射击	76～205	—	—	倒地	—	龙爪（捕缚）。发生速度稍慢，追向性强，可结合方向键改变飞行轨道
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、后格斗	双头光束三叉戟。发生速度、突进距离和追向性优秀
横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、后格斗	双头光束三叉戟。发生速度、突进距离和追向性优秀，攻击范围广
后格斗	40	—	—	倒地	副射击、特殊射击	升龙。派生时连打可增加伤害
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、后格斗	双头光束三叉戟。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、后格斗	双头光束三叉戟。与地上横格斗相同
BD格斗	91	—	—	倒地	—	双头光束三叉戟。多段攻击、正面判定强
特殊格斗	92～216	—	—	倒地	—	双头光束三叉戟突进。消耗喷射槽的突进攻击，命中后连打格斗键可增加伤害
援护	68	4	—	失衡	—	毒蛇格林机枪射击，发生速度快

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	182
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△、△	182
后格斗	↓+△、△连打	144～182
特殊射击	□+×、□连打	73～163
	□+×、△	192
	□+×、R	184
	□+×、□+×	216
	□+×、L	202

推荐连技

副射击>主射击>主射击

格斗派生（△、△）>格斗派生

横格斗派生（←/→+△、△）>空中横格斗派生

特殊射击格斗派生（蹴击1Hit）>空中格斗派生（△、△）>主射击

解说 虽然是格斗型机体，但高达哪吒的射击武器也不少，中、近距离作战能力突出。可格斗也可当盾用的伸缩龙爪是高达哪吒的代表武装，主射击是发射龙爪，和∀高达的流星锤一样射程有限，不过威力不会受距离影响，加上追向性强，在红色锁定距离内能给对手造成极大的压力。蓄力射击同时发射双手的龙爪，蓄力快而且可以双重锁定，此外射程比主射击稍稍延长。如果与敌机距离较远可以用特殊射击发射龙爪将其捕获，因为诱导极强而且发射中还能结合方向键改变飞行轨道，之后放开方向键龙爪会进行2次追向，利用这点可以躲在建筑物后面偷袭对手。捕获中有很多派生，射击派生可以追加最多4次伤害，在追加伤害中还有格斗、副射击、特殊格斗和特殊射击派生。除了特殊射击外，副射击投掷光束三叉戟也可以当成远程武器使用，只要在投出时ND三叉戟就不会返回，而是直接往目标的方向飞去，这对无法进行远程牵制的双龙高达来说是个很好的射击补充。



GX-9901 高达DX

机师	卡洛多&蒂法	COST	3000	耐久力	700	盾	○	变形	○	换装/特殊状态	×

移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	B、—
BD性能（时间、速度）	C、B	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	S、B

武器资料

通常形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	90	10	3/单发	失衡	特殊射击	DX专用光束来福。性能与3000级别标准光束步枪相同
蓄力射击	—	—	10/蓄力	—	—	双管卫星微波炮装填。10秒1发，最大可装填3发
副射击	47~113	60	5/全弹	失衡/倒地	特殊射击	胸部机枪。停止时使用副射击，命中6发失衡，19发倒地
副射击（移动时）	10~48	50	5/全弹	—	特殊射击	头部火神炮。移动使用副射击
特殊射击	323	3	—	倒地	—	双管卫星微波炮。巨大激光照射攻击，激光碰到障碍物或地面时会产生爆风
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、射击	高出力光剑。突进距离长，发生速度慢，追向性差
横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、射击	高出力光剑。发生速度一般，左右攻击范围广
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、射击	高出力光剑。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、射击	高出力光剑。与地上横格斗相同
BD格斗	89	—	—	倒地	特殊射击、射击	高出力光剑。突进多段攻击，发生快、判定大、追向性强
特殊格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、射击	拳击。发生速度快，纵向追向性和判定优秀
援护	323	1	—	倒地	—	G猎鹰合体发射双管卫星微波炮，发射中受到攻击不会失衡，可用方向键左右微调射击角度，使用后不能变为飞行形态

飞行形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	128	2	3/全弹	倒地	—	扩散光束炮。一次消耗2发弹药，追向性强
格斗	90	12	4/全弹	倒地	—	红外线诱导导弹。一次消耗6发弹药，弹速慢，追向性强

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△、△	187
	（空中）△、△、△、←/→+△	200
	（空中）△、△、△、↓+△	137
	（空中）△、↑+△	135
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△、△	168
	（空中）←/→+△、△、←/→+△	183
	（空中）←/→+△、△、↓+△	109
特殊格斗	L、△、△、△	193
	L、↑+△	134

推荐连技

主射击>主射击>主射击

格斗派生（△、△）>空中横格斗横派生

特殊格斗派生→主射击>主射击

解说

高火力的万能偏射击型机体，搭载大威力的双管卫星微波炮，具备了3000级别机体应有的作战能力，不过除了卫星微波炮以外，高达DX武装比较贫乏，加上卫星微波炮的使用方法比较繁琐，因此可以当作前作的高达X来用。用法一是留在后方专心为卫星微波炮蓄力，寻找机会使用卫星微波炮，卫星微波炮的威力相当可观，只有命中一发就有赚不赔，二是和一般的万能型机体一样，用主射击和格斗活跃在前线，战斗中可以根据队友使用的机体，灵活切换两种战法。使用卫星微波炮需要先用蓄力射击装填子弹，装填1发需要10秒，非常影响主射击的使用，这也是为什么蓄力期间不能上前线的原因，装填好了后就可以通过特殊射击使用了，与高达X的那门相比枪口补正虽然稍弱，但胜在发生速度快，并且着弹后还能产生爆风。另外一种方法是通过援护来使用，和特殊射击不同的是发射中受到伤害不会失衡，发射时不容易被打断，但高达DX的援护只有1次，用了后还不能变形为飞行形态，所以使用的时机要谨慎选择。



GX-9900 高达X

机师	卡洛多&蒂法	COST	3000	耐久力	700	盾	○	变形	×/○※	换装/特殊状态	○

移动速度	B/B※	上升性能（时间、速度）	B、A/B、A※	ND速度（空、地）	B、—/C、A※
BD性能（时间、速度）	C、B/C、A※	STEP性能（长、短）	C、C/C、C※	变形性能（时间、速度）	B、B

※依次对应月光微波炮模式/分裂者模式

武器资料

月光微波炮模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	90	10	3/单发	失衡	副射击、特殊射击	枪盾两用步枪。性能与3000级别标准光束步枪相同
副射击	15~137	60	5/全弹	失衡/倒地	特殊射击	胸部机枪。可2~10连射，命中3发失衡，10发倒地
特殊射击	310	1	20/全弹	倒地	—	卫星微波炮。巨大激光照射攻击，枪口补正良好
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	光束剑。光剑攻击范围长，但发生速度慢
横格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击	光束剑。单发倒地技，突进距离优秀
空中格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击	光束剑。单发倒地技，性能平均
空中横格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击	光束剑。单发倒地技，发生速度快
BD格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击	飞踢。单发倒地技，突进速度稍慢
特殊格斗	—	—	—	—	—	换装。切换为分裂者模式
援护	85	3	—	失衡	—	GX机动攻击机2机光束射击，发生速度快，枪口补正良好

分裂者模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	113	80	6/全弹	失衡	副射击、特殊射击	光束机枪。一次消耗6发弹药，连打可12连射，命中6发失衡，12发倒地
蓄力射击	126	—	1/蓄力	倒地	—	光束机枪（单发）。2发激光同时射击，弹速快，枪口补正优秀
副射击	160	1	2.5/全弹	失衡/倒地	—	分裂者光束炮（散射）。6发激光水平射击，攻击范围广，无追向性，射击时结合方向键上可纵向发射，BD中可朝机体正面射击
副射击（长按）	110	1	2.5/全弹	失衡	—	分裂者光束炮（单发）。月牙状激光水平射击，攻击范围稍窄，追向性优秀，射击时结合方向键上可纵向发射，BD中可朝机体正面射击
特殊射击	108	3	6/全弹	倒地	—	火箭炮。弹速慢，追向性高
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	光束剑。发生速度快
横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	盾击。发生速度快，追向性良好，突进距离稍短
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	光束剑。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	盾击。与地上横格斗相同
BD格斗	92	—	—	倒地	副射击、特殊射击	光束剑。2段攻击，突进距离长
特殊格斗	—	—	—	—	—	换装。切换为月光微波炮模式
援护	85	3	—	失衡	—	GX机动攻击机2机光束射击，发生速度快，枪口补正良好

派生攻击

月光微波炮模式

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	134

分裂者模式

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△、△	196
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	134

推荐连技

（月光微波炮模式）主射击>主射击>主射击

（月光微波炮模式）主射击>主射击>空中横格斗

（分裂者模式）特殊射击>特殊射击

（分裂者模式）格斗派生（△、△）>横格斗派生（←/→+△、△）>副射击

解说

虽然后继机高达DX参战，但高达X的地位并没有因此而下降，反而因为分裂者模式的加入，使实用性大大上升。月光微波炮模式是以射击战为主的万能机，在用主射击牵制的同时，看准机会用月光微波炮给予对手重创，由于本作中高达X的月光微波炮改为自动装填，主射击的使用更加方便，蓄力时不用像高达DX那样缩在后方。分裂者模式则是射击与格斗平衡的万能机，拥有丰富的射击武装和标准的格斗性能，同时运动性也有所提升，更适合前线的混战，此形态下的代表武装是分裂者光束炮，根据发射时按键的长短，分裂者光束炮又分为散射和月牙形两种，散射发生快加上范围大，非常适合中距离的牵制或近距离时的格斗迎击，长按副射击能使激光变为月牙形，追向性加强的同时命中后变为多段攻击，可以作为连技的起手招式，月牙形光束炮命中后接上各种格斗是分裂者形态下重要的伤害来源。要注意的是分裂者光束炮有着BD时只能往机体方向发射这一特点，如果想让枪口始终对着目标，可以在BD时让滑杆回中，然后再小跳一下使用。

NRX-0013 高达华沙高

机师	夏基亚	COST	2000	耐久力	560	盾	×	变形	○	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、—						
BD性能（时间、速度）	C、B	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	S、C						

武器资料

通常形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	6	3/单发	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	攻击勾爪光束炮。比一般2000级别光束步枪弹数稍少，有专用的背向射击动作
副射击	90～151	2	6/单发	失衡/倒地	特殊射击、特殊格斗	攻击勾爪发射器。6发激光同时发射，攻击范围广，射程稍短
特殊射击	249	1	10/全弹	倒地	—	超级声波炮。照射型光束攻击，发射速度较慢，弹速快
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	攻击勾爪。手臂攻击距离长，发生速度慢
横格斗	109	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	攻击勾爪。手臂攻击距离长，发生速度慢
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	攻击勾爪。手臂攻击距离长，发生速度慢
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	攻击勾爪。手臂攻击距离长，发生速度慢
BD格斗	59	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	翼斩。突进距离长，可作为低消耗的快速移动手段
特殊格斗	92	—	—	束缚	—	高达阿斯塔隆突进。高达阿斯塔隆发射激光后突击，追向性强，阿斯塔隆命中后可使对手短时间内不能行动
援护	76	4	—	失衡	—	多托列斯2机光束射击，发生速度快

飞行形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	92	—	—	失衡	—	高达阿斯塔隆光束射击。无弹数限制
格斗	82	—	—	倒地	—	回转翼斩。无使用价值
特殊格斗	92	—	—	束缚	—	高达阿斯塔隆突进。与通常形态特殊格斗相同，但发生速度稍快

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△	183
	△、△、↑+△、△（2段可前派生）	208
	△、△、↑+△、□（2段可前派生）	180
横格斗	←/→+△、△	183
	←/→+△、↑+△、△	163
	←/→+△、↑+△、□	156
空中格斗	空中△、△	134
	空中△、↑+△、△	160
	空中△、↑+△、□	155
空中横格斗	空中←/→+△、△	134
	空中←/→+△、↑+△、△	160
	空中←/→+△、↑+△、□	155

推荐连技

主射击>主射击>主射击
特殊格斗>主射击>主射击
援护>主射击>主射击

解说

拥有标准2000级别机动性和4种高性能射击武器的万能偏射击型机体，虽然格斗派生攻击力也不低，但都发生速度较慢，再者落空硬直加大，没有必要还是不要进行格斗战。战斗中保持中、远距离是基本，可向后射击的主射击、弹速和横向判定都很优秀的副射击、照射型且威力极大的特殊射击可使高达华沙高能应付各种射击战。特殊格斗是高达华沙高的主力攻击方式，使用后弟弟的机体高达阿斯塔隆发射激光并突击，高达阿斯塔隆拥有极高的追向性，命中后可使敌机短时间内无法做任何动作，只能任人宰割，由于特殊格斗发动时自机会做出后空翻的动作，结合ND可实现低消耗的滞空，另外要注意特殊射击的性质和援护类似，无法同时呼出两架高达阿斯塔隆，在其消失前无法再次发动特殊射击或变形为飞行形态。

WD-M01 ∀高达

机师	罗兰	COST	3000	耐久力	750	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、—						
BD性能（时间、速度）	D、A	STEP性能（长、短）	A、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	75～169	1	—	倒地	特殊射击	高达流星锤。发生速度较慢，射程短，弹速快
蓄力射击	348	1	3/蓄力	倒地	—	核弹。一次出击只能使用一次，发生速度极慢，抛物线弹轨
副射击	108～120	6	6/全弹	倒地	—	导弹。弹速慢，追向性强
特殊射击	60～126	6	4/单发	倒地	—	光束步枪（3连射）。一次消耗3发弹药，弹速快，追向性一般
格斗	104	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束军刀。多段攻击，旋转的刀刃部分可以抵挡部分射击攻击
横格斗	141	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	光束军刀。单发倒地技，突进距离非常长
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束军刀。突进距离和速度优秀
空中横格斗	50	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	光束军刀。全系能优秀，主力格斗
BD格斗	104	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	光束军刀回转突进。发生速度慢，纵向追向性良好
特殊格斗	100～175	1	—	倒地	—	高达流星锤（3连）。原地流星锤360度回转，发生速度快，地上和空中使用动作有区别
援护	76	5	—	失衡	—	弗莱特光束射击，发生速度快

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	184
	△、□	226
空中格斗	空中△、△、△	183
	空中△、□	187
	空中△、△、□	216
空中横格斗	空中←/→+△、△	186

推荐连技

空中格斗派生（空中△、△）>空中格斗派生
空中横格斗派生（2Hit）>空中横格斗派生
特殊格斗（1Hit）>主射击

解说

∀高达的耐久力是所有机体中最高，机动性方面除了BD时间较短，其他都让人满意，是一部非常好用的前卫型机体。战斗中的基本立回就是滞空后边使用副射击的导弹牵制边拉近和对手距离，ND的加入让BD时间过短的缺点得到了弥补，接近后就直接进入格斗战，中距离对手露出空隙就用特殊射击或援护起手，ND后接格斗。∀高达的格斗性能非常优秀，特别是空中的两个格斗，判定和突进速度十分出色，连技伤害高，是主要的伤害输出手段。因为GCO的取消，∀高达的月光蝶在本作变为了特殊状态，当耐久力降到200以下时就会自动发动，此时攻击力大幅上升，拥有瞬间改变战况的能力，但要注意此时盾牌会变得不能使用，所有攻击都只能回避，立回时要更加小心。



Concept-X6-1-2 Turn X

机师	金加那姆	COST	3000	耐久力	650	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、—						
BD性能（时间、速度）	D、A	STEP性能（长、短）	A、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击1	70	5	—	失衡	副射击	光束步枪。一次性武器，各性能稍低，可连射，用完后变为主射击2
主射击2	108	5	—	倒地	—	火箭炮。一次性武器，枪口补正和追向性良好，可3连射，用完后变为主射击3
主射击3	90	8	3/单发	失衡	—	3连装光束投射系统。比一般3000级别光束步枪发射速度和弹速稍慢
蓄力射击	245	—	1.5/蓄力	倒地	—	溶断破碎机械手。射程极短的照射系兵器
副射击	120	1	4/全弹	倒地	—	脚部米加粒子炮。跳起后脚部米加粒子炮2发同时发射，追向性良好
特殊射击1	65～143	12	6/单发	倒地	—	分离攻击（一齐射击）。不结合方向键的特殊射击，分离身体部件原地发射光束，分离的瞬间可避开敌机的攻击
特殊射击2	45～143	12	6/单发	失衡	—	分离攻击（全方位攻击）。远距离结合方向键的特殊射击，分离身体部件进行自动追尾攻击，攻击中按下射击键可连射
特殊射击3	40～110	12	6/单发	倒地	—	分离攻击（部件射击）。近距离结合方向键的特殊射击，挑空后用光束射击
特殊射击3	69～161	—	—	倒地	—	分离攻击（部件格斗）。近距离结合方向键的特殊射击，在光束发射前连打格斗键客进行分离格斗
格斗	53	—	—	失衡	副射击、蓄力射击	光束军刀。突进距离远，横向判定和追向性良好
蓄力格斗	258	—	1.5/蓄力	倒地	—	月光蝶。使用主射击3时可使用1次，攻击判定在自机后方
横格斗	56	—	—	失衡	副射击、蓄力射击	光束军刀。突进距离长，发生速度稍慢
空中格斗	53	—	—	失衡	副射击、蓄力射击	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	56	—	—	失衡	副射击、蓄力射击	光束军刀。与地上横格斗相同
BD格斗	119	—	—	倒地	蓄力射击	光束军刀。多段攻击，纵向追向性优秀
特殊格斗	0	—	—	拉近	蓄力射击	钢缆。发生速度慢，射程短，无追向性
援护	82	3	—	失衡	—	马希罗4机光束射击，发生速度快

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	186
	（空中）△、△、蓄力□	220
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	136
特殊格斗	L、△	100
	L、L	180
	L、□+×（连打△）	207

推荐连技

主射击3＞主射击3＞主射击3

主射击3＞空中横格斗→副射击

格斗派生＞特殊格斗特殊格斗派生

解说

装备了多种特殊武装的万能型机体，和巨大的体型相反，机动性并不低，达到了3000级别的平均水准。主射击有光束步枪、火箭炮和3连装光束投射系统三种，前两种是用完即弃型，都用完后改为3连装光束投射系统这个固定武装，同时解放月光蝶的使用限制。和兄弟∀高达的不同，Turn X的月光蝶不是特殊状态，而是类似前作的GCO的大范围射击武器，不过使用时月光蝶只向自机背面的两个斜45度角展开，而且发生慢，很容易遭到反击，实用性不高。另外如果在前两个主射击还没用完时背部的武器架遭破坏也可以解放月光蝶的使用限制，武器架可以看作是前作的实体盾，能承受1次射击伤害，如果在使用光束步枪时就遭破坏，那放在武器架上的火箭炮也会变得无法使用，用完光束步枪后会直接切换为3连装光束投射系统。特殊射击分离攻击是Turn X的代表武装，根据使用距离和使用时是否结合方向键共有4种用法，牵制一般用特殊射击2的全方位攻击，格斗迎击就用特殊射击3或4，但要注意的是身体部件分离时是无法进行其他攻击的，而且ND的话会使部件马上收回，所以使用前最好确认没遭两架敌机同时锁定。



AMX-109 卡普尔

机师	索西娅	COST	1000	耐久力	320	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	E	上升性能（时间、速度）	C、E	ND速度（空、地）	C、C						
BD性能（时间、速度）	E、E（地上时A、E）	STEP性能（长、短）	A、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

通常模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	7～112	90	5/全弹	失衡	特殊射击	手部机枪。一次消耗6发弹药，可18连射，命中6发失衡
副射击	94～148	18	5/全弹	倒地	特殊射击	导弹。导弹2发连射，可移动中使用
特殊射击	234	—	—	倒地	—	全弹发射。60发手部机枪和6发导弹一起射击
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击	机械爪。性能一般
横格斗	50	—	—	倒地	特殊射击	机械爪。攻击动作短，主力格斗
后格斗	120	—	—	倒地	—	高达流星锤。高达流星锤回转攻击，自机周围攻击范围广
空中格斗	80	—	—	倒地	特殊射击	机械爪。单发倒地技
空中横格斗	50	—	—	倒地	特殊射击	机械爪。和地上横格斗相同
BD格斗	80	—	—	倒地	特殊射击	机械爪。发生速度慢
空中BD格斗	78～113	—		倒地	特殊射击	翻滚撞击。突进距离和追向性优秀，连打格斗键可增加伤害
特殊格斗	—	—	—	—	—	切换必杀拳模式。
援护	77～98	3	—	失衡	—	战斗机突进中机枪射击，战斗机本身也有攻击判定

必杀拳模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
格斗Lv1	50	—	—	倒地	—	必杀拳击。发生速度和追向性优秀，突进距离短
格斗Lv2	180	—	—	倒地	—	必杀拳击。进入必杀拳模式4秒后可使用，攻击力和突进距离比Lv1有所增加，使用后需重新蓄力
格斗Lv3	320	—	—	倒地	—	必杀拳击。进入必杀拳模式8秒后可使用，攻击力和突进距离比Lv2有所增加，使用后需重新蓄力
特殊格斗	—	—	—	—	—	切换通常模式。

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	134
横格斗（空中横格斗）	←/→+△、△	134

推荐连技

主射击＞BD格斗＞副射击

横格斗＞横格斗＞后格斗

横格斗＞横格斗派生＞格斗

解说

武装普通但机动性却十分优秀的万能机，有着能和3000级别机体媲美的BD时间，加上BD是地面型，地面作战能力突出，与之相反的是空中机动性极差，无法在空中作战。卡普尔的射击武装只有主射击的机枪和副射击的导弹，不过两个都是可以移动中使用的，利用BD持续时间的优势在中距离张开弹幕是卡普尔的拿手好戏，而且机体体型小，在枪林弹雨中有着很强的生存能力。特殊射击全弹发射和重炮手高达改的类似，威力大的同时弹药消耗也大，机枪和导弹的装填都属于全弹型，很容易出现两个武器一起没子弹的情况，所以没有十足的把握特殊射击还是应该少使用。卡普尔的格斗武装方面也有不小的变化，原来的蓄力射击高达流星锤改为了后格斗，不能被其他格斗取消，用在连技里时需结合ND，特殊格斗改为了特殊模式，实用性比以前有所上升，最大蓄力一击300以上的伤害对于1000级别的机体来说非常有魅力，但进入必杀拳模式后有很明显的蓄力动作，对手看到肯定会有所防范，用起来还是有相当的难度。



ZGMF-X10A 自由高达

机师	基拉	COST	3000	耐久力	620	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、—						
BD性能（时间、速度）	A、A	STEP性能（长、短）	B、B	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	10	3/单发	失衡	副射击	光束步枪。3000级别标准光束步枪
蓄力射击	236	—	3/蓄力	倒地	—	超导电磁轨道炮。大威力照射系激光攻击，枪口补正与判定良好
副射击	121	1	4/全弹	倒地	—	等离子收束激光炮。发生速度稍慢，枪口补正与追向性良好
特殊射击	—	100	51/全弹	—	—	S.E.E.D。喷射槽全恢复，5秒内喷射槽消耗减半，机动性上升
格斗	50	—	—	失衡	副射击	光束军刀。突进速度、突进距离、追向性良好
横格斗	50	—	—	倒地	副射击	光束军刀。发生速度、突进速度、突进距离、追向性良好
后格斗	80	—	—	倒地	副射击	飞踢。前作的空中STEP格斗，发生速度慢，判定良好
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	倒地	副射击	光束军刀。与地上横格斗相同
BD格斗	50	—	—	倒地	副射击	光束军刀。突进距离优秀，判定稍差
特殊格斗	50	—	—	失衡	副射击	光束军刀。消耗喷射槽的突进攻击，发生速度慢，突进速度与判定良好
援护	108	3	—	失衡	—	强袭口红光束射击，攻击力高，发生速度快

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	182
	（空中）△、△、↑+△	195
	（空中）△、△、↓+△	168
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	134
	（空中）←/→+△、↑+△	134
	（空中）←/→+△、↓+△	118
后格斗	↓+△、↑+△	122
特殊格斗	L、△	134

推荐连技

主射击＞主射击＞主射击

主射击＞空中格斗前派生

横格斗后派生＞空中横格斗前派生＞主射击

（S.E.E.D发动时）横格斗前派生＞后格斗＞主射击

解说

因为有觉醒这一可以取消所有动作的技能，自由高达在前作中有着压倒性的优势，而在加入ND的本作中这种局面已经不复存在，不过全机体中顶级的机动性让其在快节奏的本作中依然有着自己的发挥空间。与前作相比自由高达最大的调整是就是特殊射击从觉醒取消改为了特殊状态S.E.E.D，发动时喷射槽全恢复，同时喷射槽消耗减半和机动性上升，但持续时间只有5秒，要谨慎选择使用时机。自由高达的红色锁定距离稍短，比较适合在中距离射击立回，看准1对1的时机发动S.E.E.D来压制对手，虽然自由高达的格斗派生的威力一般，但ND连技性能不错，伤害可观且动作时间短，发动S.E.E.D后还用通常情况不能成立的连技来重创对手。使用自由高达要记住喷射槽就是生命，战斗中要减少多余的STEP和ND，万一在空中遇到喷射槽用完又被对手锁定的情况要毫不犹豫地发动S.E.E.D来保命，以免被抓落地硬直，以自由高达那名列3000级别机体倒数第二的耐久力，吃任何攻击都比别的机体要疼。

GAT-X105 强袭高达A

机师	基拉	COST	2000	耐久力	560	盾	○/×/×※	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B/A/C※	上升性能（时间、速度）	B、B/B、B/B、B※	ND速度（空、地）	B、-/B、-/D、-※						
BD性能（时间、速度）	C、B/E、A/E、E※	STEP性能（长、短）	C、C/B、A/C、C※	变形性能（时间、速度）	—						

※依次对应空战形态/剑装形态/炮击形态

武器资料

空战形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	7	3/单发	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束步枪。2000级别标准光束步枪
副射击	10～48	50	5/全弹	失衡	—	头部火神炮。可10连射，命中10发失衡
特殊射击	—	—	—	—	—	换装。结合方向键左换装为炮击形态，结合方向键右换装为剑装形态，除此以外都是换装成空战形态
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击	光束军刀。发生速度普通
横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击	光束军刀。派生攻击动作快
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击	光束军刀。和地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	倒地	特殊射击	光束军刀。纵向追向性强
特殊格斗	70	—	—	倒地	—	飞踢。发生速度稍慢，突进距离短，判定强
援护	64～72	5	—	失衡	—	莫比乌斯突进中火神炮射击，机体本身也有攻击判定

剑装形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	40～76	1	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	光束回旋镖。射程短，来回共两次攻击判定
副射击	10～48	50	5/全弹	失衡	—	头部火神炮。与空战形态副射击相同，弹数共有
特殊射击	—	—	—	—	—	换装。结合方向键左换装为炮击形态，结合方向键右换装为剑装形态，除此以外都是换装成空战形态
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	对舰刀。追向性与突进距离良好
横格斗	109	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	对舰刀。追向性与突进距离良好
后格斗	10	—	—	拉近	—	火箭锚。发生速度稍慢，命中后将对手拉近
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	对舰刀。与地上格斗相同
空中横格斗	109	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	对舰刀。与地上横格斗相同
特殊格斗	151	—	—	倒地	特殊射击	对舰刀。单发格斗，多段攻击
援护	64～72	5	—	失衡	—	莫比乌斯突进中火神炮射击，机体本身也有攻击判定

炮击形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	130	2	3/全弹	倒地	特殊射击	超高脉冲炮。枪口补正、弹速、追向性优秀
蓄力射击	273	—	3/蓄力	倒地	—	超高脉冲炮（照射）。照射型激光，发射时结合方向键左右和微调枪口
副射击	10～48	50	5/全弹	失衡	—	头部火神炮。与空战形态副射击相同，弹数共有
特殊射击	—	—	—	—	—	换装。结合方向键左换装为炮击形态，结合方向键右换装为剑装形态，除此以外都是换装成空战形态
格斗	68～110	4	4/全弹	失衡	特殊射击	导弹。导弹2发同时发射，弹速慢，追向性强
特殊格斗	43～103	80	5/全弹	失衡	特殊射击	左肩火神炮。最大可8连射，命中3发失衡

派生攻击

空战形态

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	183
	（空中）△、△、↑+△	168
	（空中）△、↑+△、□	160
横格斗	←/→+△、△	134
空中横格斗	空中←/→+△、△	134

剑装形态

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	△、△、△	208
	（空中）△、↑+△、△	183
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	183
	（空中）←/→+△、↑+△	183

推荐连技

（空战形态）主射击＞主射击＞主射击
（空战形态）主射击＞空中格斗派生
（剑装形态）格斗前派生（△、↑+△）＞空中格斗前派生
（剑装形态）横格斗＞空中横格斗派生

解说 强袭高达拥有空战、剑装和炮击三形态，依次对应中距离游击战、近距离格斗战和远距离射击战，是一部能在任何距离作战的机体，而且本作中的换装没有弹数限制，换装的硬直可以被ND取消，灵活度更高。空战形态拥有标准万能机的武装，机动性高、BD持续时间长，但缺少大威力的武器，一般用于控制距离，以主射击光束步枪作为主要的牵制手段，并辅以格斗连技作为输出，是使用率最高的形态。剑装形态是标准的格斗机，能胜任近距离的混战或1对1的战况，但这个形态BD持续时间过短，不适合长距离的移动，对距离控制的要求比较高，一旦被对手抛开就要及时换装。炮击形态没有格斗手段，是一部纯射击机，超长的红色锁定距离和出色的射击武装适合在远距离制造弹幕，或中距离给予队友援护，一般在开场时使用，和剑装形态一样，这个形态的机动性也较差，被敌机接近的话要及时换装应对。

GAT-X303 圣盾高达

机师	阿斯兰	COST	1000	耐久力	320	盾	○	变形	○	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	C、—						
BD性能（时间、速度）	D、C	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	B、B						

武器资料

MS形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	7	3/单发	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束步枪。1000级别标准光束步枪
副射击	90	1	4/全弹	麻痹	特殊射击、特殊格斗	投掷盾牌。弹速慢，追向性差
特殊射击	186	3	10/单发	倒地	—	复列位相能量炮。照射系激光，弹速快，枪口补正良好
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。各性能一般
横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。各性能一般
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。与地上横格斗相同
BD格斗	50	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。单发倒地技，比格斗和横格斗发生速度稍快，突进距离长
特殊格斗	0	—	—	束缚	—	变形束缚。发生速度慢，判定差，有多种派生
援护	83	2	—	失衡	—	迅雷高达突击，突进速度快，追向性良好

MA形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	110	3	10/单发	倒地	特殊射击、特殊格斗	复列位相能量炮。单发型光束，弹数与特殊射击共有
特殊射击	186	3	10/单发	倒地	—	复列位相能量炮。照射系激光，比MS形态发生速度稍快
格斗	120	—	—	倒地	—	突进。单发倒地技，追向性强
特殊格斗	0	—	—	束缚	—	变形束缚。与MS形态特殊格斗相同

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	175
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	134
特殊格斗	L、△、△、△、△	177
	L、△、△、△、□（2～4段中可射击派生）	155
	L、△、△、△、×+△+□（2～4段中可自爆派生）	463

推荐连技

主射击＞主射击＞主射击
主射击＞空中格斗派生
格斗派生（△、△）＞空中格斗派生

解说 1000级别的万能型机体，拥有丰富的武装和变形能力，机体性能方面BD时间较短，中距离立回时要比同类型机体更为谨慎。作为低Cost机体而言，圣盾高达的射击武装可以说具备了2000级别的水准，标准性能的光束步枪、麻痹效果的盾牌投掷和高威力的照射系兵器复列位相能量炮，无一不是牵制和输出的好招。自爆作为圣盾高达的招牌武器依然健在，不过在战斗节奏明显加快的本作可千万不能乱用，否则只是为对手增加攻击的机会而已，最好配合队友将对方其中一架机孤立再用。由于暴风高达的“跳槽”，这次援护改为了同样优秀的迅雷高达，迅雷高达的性能和比基纳・基纳的援护接近，但在接近敌机前时机体是隐形的，命中后使敌机短时间内硬直，可以作为要使用自爆时对另一架敌机牵制的手段。



ZGMF-X12A 神意高达

机师	克鲁泽	COST	2000	耐久力	560	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、–						
BD性能（时间、速度）	C、B	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	6	3/单发	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束步枪。2000级别标准光束步枪，弹数稍少
蓄力射击	181	—	2/蓄力	倒地	—	全弹发射。发生速度稍慢，枪口补正和弹速良好，不消耗弹药
蓄力射击（双重锁定）	20～110	—	2/蓄力	失衡/倒地	—	龙骑全一起射击。可同时攻击对方2架机，副射击和特殊射击弹数消耗严重
副射击	30	4	6/单发	失衡	—	龙骑射出。放出大型龙骑自动追踪对手进行攻击，按住按键最大可放出3个。结合方向键可决定龙骑的攻击方向
特殊射击	104	8	20/全弹	失衡	—	龙骑射出。放出全部小型龙骑自动追踪对手进行全方位攻击
格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。发生速度快
横格斗	45	—	—	失衡	—	光束军刀。攻击范围广，发生速度良好
后格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。发生速度慢，判定强
空中格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	45	—	—	失衡	—	光束军刀。与地上横格斗相同
BD格斗	83	—	—	倒地	—	光束军刀。单发倒地技，突进距离一般
特殊格斗	—	—	—	—	—	浮游模式。移动速度提升，消耗喷射槽，主射击可连射，消耗主射击与副射击弹药
援护	20	3	—	麻痹	—	盖茨火箭锚射出，射程短，追向性一般

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	170
	（空中）△、△、↑+△	170
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△、△	170
后格斗	↓+△、△	134

推荐连技

- 副射击＞主射击＞主射击
- 主射击＞空中格斗派生
- 格斗派生（△、△）＞空中格斗派生



解说 PSP版新增机体之一，机动性处于2000级别平均水平，搭载了龙骑系统并且红色锁定距离较长，适合射击战。和搭载了浮游炮的机体一样，神意高达通常战法也是以龙骑牵制，龙骑或主射击抓到硬直后就辅以各种连技。龙骑有副射击和特殊射击两种用法，弹数也是分开的，副射击是射出单个的大型龙骑追踪攻击，类似ν高达的副射击，特殊射击是射出全部小型龙骑追踪后的全方位射击，类似卡碧尼的特殊射击，可根据不同的需要使用。虽然神意高达的武器不少，不过普遍存在弹数少和消耗过大的问题，应尽量和蓄力射击换着用，以减轻几个主要使用武器的弹数消耗，另外蓄力射击是可双重锁定的，但射程短不说，威力不高而且还会消耗大量的副射击和特殊射击弹药，不推荐使用。援护的发生快，非常适合作为被对方近战机体缠上时的格斗迎击，命中后可令对手麻痹，是反守为攻的大好机会。



GAT-X102 决斗高达

机师	伊扎克	COST	1000	耐久力	320	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	C、–						
BD性能（时间、速度）	E、C	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

决斗高达突袭装甲形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	6	3/单发	失衡	副射击	光束步枪。1000级别标准光束步枪
蓄力射击	120	—	1.6/蓄力	倒地	—	电磁炮。弹速和发生速度优秀
副射击	126	5	5/全弹	倒地	—	导弹。弹速快，枪口补正和追向性良好
特殊射击	50	—	—	失衡	蓄力射击	装甲解除攻击。举盾突进，突进中输入格斗键可使用专用格斗，使用后变为决斗高达形态，解除后不能复原
格斗	50	—	—	失衡	蓄力射击	光束军刀。各性能一般，攻击范围广
横格斗	50	—	—	倒地	蓄力射击	盾击。突进距离短，判定强
空中格斗	50	—	—	失衡	蓄力射击	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	倒地	蓄力射击	盾击。与地上横格斗相同
BD格斗	80	—	—	倒地	蓄力射击	光束军刀。单发倒地技，正面判定强
特殊格斗	126	—	—	倒地	蓄力射击	光束军刀。回转攻击，追向性强，纵向判定广
援护	120	2	—	倒地	—	爆风高达光束射击，照射型，枪口补正优秀

决斗高达形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	6	3/单发	失衡	特殊射击	光束步枪。1000级别标准光束步枪
副射击	12～38	60	4/全弹	—	—	火神炮。无使用价值
特殊射击	100	1	3/全弹	失衡	—	榴弹炮。发生速度慢，枪口补正和追向性优秀
格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。追向性和发生速度一般
横格斗	50	—	—	倒地	主射击	盾击。正面判定强
空中格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	倒地	主射击	盾击。与地上横格斗相同
BD格斗	125	—	—	倒地	—	光束军刀。威力高，追向性强
特殊格斗	115	—	—	倒地	—	光束军刀。发生速度慢，判定一般
援护	120	2	—	倒地	—	暴风高达光束射击，照射型，枪口补正优秀



派生攻击

决斗高达突袭装甲形态

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、↑+△	182
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	134
特殊射击	□+×、□	203

决斗高达形态

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	178

推荐连技

- （决斗高达突袭装甲形态）主射击＞副射击（2发）
- （决斗高达突袭装甲形态）特殊格斗＞蓄力射击
- （决斗高达）横格斗＞特殊格斗＞主射击

解说 决斗高达的换装比较特殊，出场时是决斗高达突袭装甲形态，当使用特殊射击派生后就会卸去装甲变为决斗高达，并且直到下次出击前无法再回到突袭装甲形态。虽然两个形态都是万能型机体，不过由于武装的变更，用法上也有细微的区别。战斗一般以使用决斗高达突袭装甲形态为主，这个形态的射击武装齐全，以主射击光束步枪、副射击导弹和蓄力射击电磁炮展开中距离的射击战或制造弹幕支援队友都可以。决斗的高达需要通过特殊射击来实现，不过单独使用只是一般的突进，没有太大的意义，突进中输入格斗就会卸掉装甲同时使用限定的格斗技，格斗带有二次突进效果，还有在卸甲的瞬间还能抵挡射击攻击，也就是说可以硬扛着射击来格斗，非常好用，但由于一次出击只能使用一次，要有把握时才可出手。决斗高达形态的火力有所下降，主要因为射击武器只有光束步枪和榴弹炮好用，对主射击的依赖较强，很容易出现没子弹的情况，而格斗方面突进性能有所加强，可以尝试接近战，但不要过于依赖。决斗高达的援护是前作圣盾高达的暴风高达，无论是枪口补正、发生速度和威力都十分优秀，可以用来弥补决斗高达形态火力上的不足。



ZGMF-X42S 命运高达

机师	真	COST	3000	耐久力	700	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、–						
BD性能（时间、速度）	D、A	STEP性能（长、短）	A、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	90	5	3/单发	失衡	副射击	光束步枪。3000级别标准光束步枪，弹数偏少
蓄力射击	150	—	1/蓄力	倒地	—	长射程激光炮。枪口补正、追向性、判定优秀
副射击	47～89	1	—	失衡	—	光束回旋镖。枪口补正和追向性稍差
特殊射击	—	1	15/全弹	—	—	残像冲刺。消费喷射槽的突进，可使对手武器追向性无效，有各种派生，冲刺中结合方向键左右令人调整位置
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	光束剑。各性能优秀
蓄力格斗	248	—	2/蓄力	倒地	—	长射程激光炮（照射）。照射型激光，发生速度慢，射击中可结合方向键调整枪口
横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	光束剑。比格斗判定稍弱
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	光束剑。和地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊格斗	光束剑。和地上横格斗相同
BD格斗	119	—	—	倒地	特殊格斗	光束剑。发生速度稍慢，突进速度优秀
特殊格斗	128～145	—	—	倒地	—	掌中枪。各性能优秀，连打格斗键可增加伤害
援护	40～57	5	—	麻痹	—	传说高达龙骑攻击，龙骑自带追踪性能，命中后可使对手麻痹，对手在红色锁定距离以外时龙骑以激光进行二次攻击

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△、△	204
横格斗（空中横格斗）	（空中）←／→+△、△、△	185
特殊射击	×+□→△→△→△→△	177
	×+□、←／→+△、△	134
	×+□、←／→+△、↑+△	163
	×+□、↑+△	136
	×+□、↓+△	111

推荐连技

主射击>横格斗派生（←／→+△、△）→特殊格斗

横格斗派生（←／→+△、△）>空中横格斗派生

特殊射击横格斗派生>空中横格斗派生

解说 命运高达除了喷射槽较短外，其他的机动性十分优秀，对于一部重视格斗的万能型机体来说是一个先天的优势。命运高达的射击武装十分丰富，但红色锁定距离较短，主要在中、近距离战斗，靠各种射击牵制后伺机施以格斗连技。格斗方面主要使用的是比一般光束军刀长的对舰刀，判定范围和威力都十分大，一有机会就要使用。除了对舰刀外，特殊格斗掌中枪也是命运高达的杀手锏，这招无论发生速度、追向性和判定都十分优秀，无论是单用的格斗迎击还是放在连续技的结尾来增加伤害效果都非常好。特殊射击残像冲刺是命运高达的另一招牌招，使用时会展开光翼自机向锁定目标作高追向性的突进，这招可无视对方武器的追向性，而且还能派生各种格斗，另外由于残像冲刺不消耗喷射槽，也一定程度上弥补了命运高达BD持续时间过短的问题。

ZGMF-X56S 脉冲高达

机师	真	COST	2000	耐久力	560	盾	○	变形	×	换装／特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	C、B	ND速度（空、地）	B、—						
BD性能（时间、速度）	C、B	STEP性能（长、短）	B、B	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

脉冲高达形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	10	3/单发	失衡	副射击、特殊射击	光束步枪。2000级别标准光束步枪
蓄力射击	173	—	2/蓄力	倒地	—	部件射出。弹速慢，追向性差，使用后变为核战机形态
副射击	80～122	10	3/单发	失衡	—	光束步枪（反射）。投出盾后，将光束射向盾牌进行反射，可结合方向键左右改变盾牌的投出位置
特殊射击	80	10	单发	失衡	—	分离攻击。机体上下半身分离后光束射击，最大可3连射，分离的瞬间可使敌机武器追向性无效
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。发生速度和判定一般，突进距离和速度优秀
横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。发生速度良好，判定稍弱
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。与地上横格斗相同
BD格斗	125	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束军刀。发生速度快，追向性强
特殊格斗	192	—	—	倒地	—	对舰刀。投出光束回旋镖后用对舰刀突刺，发生速度和枪口补正良好
援护	120	3	—	倒地	—	扎古战士光束射击，发射速度稍慢，枪口补正优秀

核战机形态

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	8～46	50	5/全弹	—	—	火神炮。核战机形态惟一的武器
副射击	8～46	50	5/全弹	—	—	火神炮。核战机形态惟一的武器
格斗	—	—	—	—	—	部件组合。切换为脉冲高达形态，同时武器弹药全恢复，除主射击和副射击以外的武装都为部件组合

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	202
	（空中）△、△、↑+△	173
	（空中）△、↑+△、△	199
横格斗（空中横格斗）	（空中）←／→+△、△	134

推荐连技

主射击>主射击>主射击

主射击>空中格斗二段前派生

BD格斗>特殊格斗

解说 高机动性的万能型机体，射击武器只有一把光束步枪，虽然有主射击、副射击和特殊射击三种攻击方式，不过ND的加入使后面两种的使用率下降不少，主要还是以主射击展开攻势，并利用自身的高机动性进行空中立回，弹药不够时就通过蓄力射击后合体来补充。脉冲高达的输出主要靠各种连技，好在几个格斗性能都不错，近距离时可以直接用格斗、横格斗或BD格斗起手，特殊格斗一般用来格斗迎击，由于第一段投光束掷回旋镖是射击属性，拼格斗的话一般是这招占优。本作中脉冲高达的援护由原来的救世主高达改为了露娜玛丽亚驾驶的红扎古战士，扎古战士的光束射击和ZZ高达的援护类似，性能非常优秀，但同样也是次数偏少，一定要有效使用。脉冲高达的优点总结起来有三点：高机动性、高续战能力和使用简单，如果新手想找一部机体来熟悉万能型机体的打法的话，那脉冲高达真是再适合不过了。

ZGMF-X20A 强袭自由高达

机师	基拉	COST	3000	耐久力	600	盾	○	变形	×	换装／特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	：A、—						
BD性能（时间、速度）	A、A	STEP性能（长、短）	B、B	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	10	3/单发	失衡	—	光束步枪。比3000级别标准光束步枪威力稍低
蓄力射击	130	—	1.7/蓄力	倒地	—	长管光束步枪。发生速度稍慢，追向性一般
蓄力射击（双重锁定）	126	—	1.7/蓄力	倒地	—	光束步枪。对对方2机各光束3连射
蓄力射击（S.E.E.D状态中）	234	—	1.7/蓄力	倒地	—	超导电磁轨道炮。发生速度稍慢，枪口补正与弹速良好
蓄力射击（S.E.E.D状态中双重锁定）	234	—	1.7/蓄力	倒地	—	超导电磁轨道炮。可同时攻击对方2机
副射击	30	10	6/单发	失衡	—	超级龙骑。不结合方向键为跟随自机的协同攻击，结合方向键为自动追踪攻击，按住按键最多可放出8个
特殊射击	—	100	51／全弹	—	—	S.E.E.D。喷射槽全恢复，5秒内喷射槽消耗减半，机动性上升
格斗	40	—	—	失衡	—	光束军刀。各性能优秀，初段攻击力稍低
横格斗	40	—	—	失衡	—	光束军刀。各性能优秀，初段攻击力稍低
空中格斗	40	—	—	失衡	—	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	40	—	—	失衡	—	光束军刀。与地上横格斗相同
BD格斗	109	—	—	倒地	—	光束军刀。单发倒地技，突进距离一般，追向性良好
特殊格斗	89	—	—	倒地	—	消耗喷射槽的突进攻击，发生速度慢，突进速度与判定良好
援护	60	5	—	倒地	—	无限正义高达幻影01射出，发生速度和枪口补正差，弹速与追向性优秀

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△、△	175
	（空中）△、△、△、↑+△（2～3段中可前派生）	186
横格斗（空中横格斗）	（空中）←／→+△、△	125
	（空中）←／→+△、↑+△	133

推荐连技

主射击>主射击>主射击

主射击>空中格斗派生

格斗派生（△、△）>特殊格斗>援护

（S.E.E.D发动时）横格斗前派生>特殊格斗>BD格斗

解说 自由高达的后继机，搭载了新锐的龙骑系统，和自由高达一样机动性和喷射槽持续时间都是全机体的最高水平，而下落速度比自由高达还要慢，滞空能力更强，主射击光束步枪下射角优秀，为强袭自由高达的空中射击战提供了有效的手段。蓄力射击改为了长管光束步枪，虽然威力变小，但同时发射空隙也小了，更适合强袭自由高达的快速走位战法，并且蓄力射击还有双重锁定，可以同时对敌方两机进行牵制。副射击龙骑的用法有两种，一种是不结合方向键让龙骑停滞在自机周围，当自机使用其他射击武器时龙骑就会自动协同攻击，以此来增加一次进攻的伤害，另一种则是和ν高达一样的自动追尾攻击，牵制效果突出。特殊射击S.E.E.D的效果和自由高达一样，同时蓄力射击变为了超导电磁轨道炮的全弹射击，蓄力射击也有双重锁定，伤害可观，一般在状态快结束时用来“摸奖”。和超高的机动性相反，强袭自由高达的耐久力是所有3000级别机体中最低的，武装的伤害也偏低，是一部需要一定技术才能用好的机体。

ORB-01 晓

机师	穆	COST	2000	耐久力	560	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B/B※	上升性能（时间、速度）	B、B/B、B※	上升速度	B/B※	ND速度（空、地）	B、－/C、－※				
BD性能（时间、速度）	C、B/D、B※	STEP性能（长、短）	C、C/C、C※	变形性能（时间、速度）	—						

※依次对应虎头海雕装备/不知火装备

武器资料

虎头海雕装备

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	10	3/单发	失衡	—	光束步枪。2000级别标准光束步枪
蓄力射击	144	—	1/蓄力	倒地	—	高能量光束炮。发生速度和弹速快，追向性稍差
副射击	10～48	60	6/全弹	失衡	—	火神炮。一次消耗2发弹药，可10连射，10发全重失衡
特殊射击	—	—	—	—	—	背包换装。切换为不知火装备
格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。派生动作幅度小，容易被打断
横格斗	50	—	—	倒地	—	飞踢。攻击时间短，派生威力是稍低
后格斗	80	—	—	倒地	—	格斗反击。可反击来自正面的格斗
空中格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。初段与地上格斗相同，派生不一样
空中横格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。发生速度稍慢
BD格斗	88	—	—	倒地	—	光束军刀。单发倒地技
特殊格斗	—	—	—	—	—	八咫镜。可将受到除了巨大照射激光的激光系攻击反射给当前锁定敌机，按住按键可延长判定时间
援护	110	4	—	失衡	—	村雨发射光束和导弹后突击，追向性弱

不知火装备

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	10	3/单发	失衡	—	光束步枪。2000级别标准光束步枪，弹数和虎头海雕装备主射击共有
蓄力射击	128	8	1/蓄力	倒地	—	龙骑一齐射出。龙骑7枚自动追尾后进行全方位攻击，弹数与格斗共有
副射击	—	100	31/全弹	—	—	龙骑防护罩。一定时间内可使自机受到的射击攻击无效，结合方向键可对僚机使用
特殊射击	—	—	—	—	—	背包换装。切换为虎头海雕装备
格斗	30	8	6/单发	失衡	—	龙骑射出。不结合方向键为跟随自机的协同攻击，结合方向键为自动追踪攻击，按住按键最多可放出7个
特殊格斗	—	—	—	—	—	八咫镜。可将受到除了巨大照射激光的激光系攻击反射给当前锁定敌机，按住按键可延长判定时间
援护	110	4	—	失衡	—	村雨发射光束和导弹后突击，追向性弱

派生攻击

虎头海雕装备

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△	174
横格斗	←/→+△、△	130
空中格斗	空中△、△、△	181
空中横格斗	空中←/→+△、△、△	181

推荐连技

（两形态共通）主射击＞主射击＞主射击

（虎头海雕装备）主射击＞空中格斗派生

（虎头海雕装备）空中格斗派生＞蓄力射击

解说

晓的特点是可以通过特殊射击切换虎头海雕装备和不知火装备两个形态，两个形态无论机动性还是武器装备都有所不同，可以看作是两部独立的机体。虎头海雕装备拥有万能型机体的标准武装，机动性不错，可以使用以主射击和格斗展开的传统万能机的战法，中、近距离作战能力优秀。不知火装备机动性有所下降，并且没有格斗武器，但可以使用龙骑系统，晓的龙骑使用方法有四种，其中格斗的用法和强袭自由高达的副射击类似，可停滞在自机周围协同攻击或对敌机展开追尾攻击，蓄力射击是全部龙骑的追尾全方位攻击，追踪能力强，并且没有弹药时也可以展开，对敌机有一定的威吓作用，最后一个副射击则是类似ν高达的浮游炮防护罩，使用一次大约维持6秒左右，可承受150左右的射击伤害，结合方向键还能给僚机使用，所以不知火装备时的晓更偏向于支援。虎头海雕装备和不知火装备的特殊格斗都是八咫镜，可以发射自机受到的部分激光系攻击，不过在ND作为基本移动手段的本作，这招只能当作是喷射槽空了时的应急回避手段，不能太期待反射后还能击中对手。



MS-06FZ 扎古改

机师	巴尼	COST	1000	耐久力	320	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	C	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	C、－						
BD性能（时间、速度）	E、C	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	46～132	80	6/全弹	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	机枪。一次消耗3发弹药，可10连射，3发命中失衡
副射击	168	2	3.3/全弹	倒地	—	手榴弹（限时）。滚动一定距离后起爆，引起爆风，可用特殊格斗于任意时机引爆
特殊射击	82	3	5/全弹	失衡	特殊格斗	手榴弹（投掷）。抛物线投掷手榴弹，追向性良好
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、后格斗	热能斧。各性能一般
横格斗	50	—	—	倒地	副射击、特殊射击、后格斗	热能斧。各性能一般
后格斗	80	—	—	倒地	—	头槌。动作时间长，判定非常强
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、后格斗	热能斧。判定强，主力格斗
空中横格斗	50	—	—	倒地	副射击、特殊射击、后格斗	热能斧。突进速度和突进距离优秀
BD格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击、后格斗	撞击。突进距离长
特殊格斗	—	—	—	—	—	引爆。可于任意时机引爆副射击的手榴弹
援护	95	4	—	失衡	—	高战蟹2机导弹射击，发生速度和弹速良好

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、□	180
	△、↑+△	162
横格斗	←/→+△、△、□	144
空中格斗	空中△、△、□	179
	空中△、↑+△	180
空中横格斗	空中←/→+△、□	91
BD格斗	BD中↑+△、□	133

推荐连技

副射击＞主射击

主射击（3Hit）＞援护＞主射击

空中格斗前派生（第二段2Hit）→空中格斗派生（空中△、△）

解说

ND的加入并没有为扎古改的打法带来多大改变，依然是以机枪加手榴弹在中距离实行骚扰战术，打乱对手的步调。主射击的机枪相比前作弹速和枪口补正都得到了强化，连射数也上升到10，更适合制造弹幕，不过同时弹数的消耗也剧增，牵制时一次射击最好不要按到底，以5发一射最佳。副射击的限时型手榴弹是扎古改的第二生命，担任着伤害输出、牵制和压起身的使命，通过ND取消硬直后更是可实现连续的设置，骚扰能力大幅提升，另外这招还能拿来自保，当遇到喷射槽快用完并且被敌机追击时，可以故意冲进手榴弹的爆炸范围，利用爆风让自己倒地，避免让敌机抓到自己的落地硬直。扎古改攻击手段很丰富，擅长进攻，但相对地回避性能却是一大硬伤，由于机动性处于的垫底级别，而且还没有盾，混战中很容易中弹，被围攻的话更是有瞬间被击坠的危险，行动时最好配合队友，并多用手榴弹为自己制造掩护。

RX-78NT-1 高达NT-1

机师	克丽丝	COST	1000	耐久力	280	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	C/B※	上升性能（时间、速度）	B、B/B、B※	ND速度（空、地）	C、－/B、－※						
BD性能（时间、速度）	E、C/E、C※	STEP性能（长、短）	C、C/C、C※	变形性能（时间、速度）	—						

※依次对应装甲装备时/装甲解除时

武器资料

装甲装备时

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	4～38	40	5/全弹	—	—	火神炮。一次消耗2发弹药，可10连射
副射击	4～38	40	5/全弹	—	—	火神炮。与主射击相同
特殊射击	112	100	—	失衡	—	装甲解除。脱去的装甲有攻击判定
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。派生伤害高，攻击时间长
横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。性能优秀，派生伤害较低
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。追向性与突进距离优秀
后格斗	40	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	屁股撞击。发生速度慢，突进距离短，倒地值低
空中横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。与地上横格斗相同
BD格斗	109	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗、后格斗	飞踢。发生速度快，突进距离长，纵向追向性强
特殊格斗	40	—	—	失衡	特殊射击、后格斗	身体撞击。发生速度慢，突进距离短，初段倒地值低
援护	76	4	—	失衡	—	狙击型吉姆Ⅱ2机光束射击，高达NT-1的惟一激光系兵器，枪口补正强

装甲解除时

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	35～130	100	6/全弹	失衡	特殊射击、特殊格斗	格林机枪。高性能机枪，一次消耗3发弹药，可15连射
副射击	144	100	6/全弹	倒地	—	格林机枪双手发射。一次消耗21发弹药，弹药与主射击共有，枪口补正与发生速度优秀
特殊射击	—	100	30/全弹	—	—	装甲装备。
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击	光束军刀。突进距离长
横格斗	80	—	—	倒地	特殊射击	光束军刀。单发倒地技
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击	光束军刀。左右判定稍弱
空中横格斗	80	—	—	倒地	特殊射击	光束军刀。单发倒地技，突进距离长
BD格斗	50	—	—	失衡	特殊射击	光束军刀。初段正面判定强
特殊格斗	164/134	—	—	倒地	特殊射击	光束军刀。斩击后用格林机枪追击，消耗主射击弹药，弹药不够时用飞踢代替，伤害稍微下降
援护	76	4	—	失衡	—	狙击型吉姆Ⅱ2机光束射击，高达NT-1的惟一激光系兵器，枪口补正强

派生攻击

装甲装备时

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△	183
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	137
空中格斗	空中△、△	143
特殊格斗	L、△	130

装甲解除时

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	134
空中格斗	空中△、△	134
BD格斗	BD中↑+△、△	129

推荐连技

- （装甲装备时）空中格斗→特殊格斗＞空中格斗派生→特殊格斗
- （装甲装备时）横格斗派生（第二段1Hit）＞空中横格斗派生
- （装甲解除时）主射击＞特殊格斗＞BD格斗

解说 本作中高达NT-1装甲的耐久值下降至100，可以说挨一到两下攻击就没了，虽然这次装甲可以再次装填，不过时间需30秒之久，基本被击坏一次就不用奢望能装第二次了，因此像前作靠装甲强行渗入的战法也不复存在。装甲解除时高达NT-1的射击武器性能有所上升，所以开场应该立即脱去装甲，用主射击和副射击以射击战为中心进行立回，回避则依靠本作新加入的ND，高达NT-1的机动性在1000级别机体里中规中矩，面对一般程度的弹幕也足够应付了。当敌机接近时，则装上装甲应战，这层装甲可以使一切攻击无效化，并且直接的格斗攻击还会被弹反，对格斗型机体有很强的震慑作用，不过对方看到有装甲时一般不会用格斗攻过来，所以还得自己看准机会顶着攻击硬上来打开局面，装甲装备时高达NT-1的格斗性能不错，一次连技可以给予可观的伤害，相反射击能力就非常差，除了援护外说可以说没有，应坚决缠着对手打接近战，而援护则主要用来装甲装备时抓中距离的落地硬直和装甲解除时的反追击。

MS-18E 京宝梵

机师	米夏	COST	1000	耐久力	320	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	C、E	ND速度（空、地）	C、A						
BD性能（时间、速度）	E、E（地上时D、C）	STEP性能（长、短）	B、S	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	98	8	5/全弹	倒地	特殊射击	火箭炮。一发倒地武器，威力稍低
蓄力射击	152	—	1/蓄力	倒地	—	穿甲火箭炮。2发同时发射，追向性一般
副射击	175	1	手动	倒地	特殊射击、蓄力射击	地雷链。发生稍慢，追向性一般
特殊射击	—	—	—	—	—	强袭冲刺。消耗喷射槽的特殊移动，冲刺中的主射击和格斗性能发生变化
格斗	70	16	手动	失衡	主射击、特殊射击	散弹枪。可3连射，连射中可将任意一段或头尾两段换为主射击
蓄力格斗	160	—	1/蓄力	倒地	—	散弹枪。相比格斗威力、射程和攻击范围都有提升
特殊格斗	50	—	—	倒地	主射击、格斗	光束军刀。惟一的格斗技，突进距离良好
援护	100	3	—	失衡/倒地	—	魔蟹E导弹4发射击，根据锁定距离不同命中的效果也会有所不同

推荐连技

- 副射击→蓄力射击
- 特殊射击→格斗×2→主射击
- 特殊格斗＞特殊格斗→主射击

解说 因为ND的出现，前作中一度被视为京宝梵生命的特殊射击强袭冲刺的实用度有所下降，惟一的优势是强袭冲刺中火箭炮和散弹枪枪口补正强化，并且散弹枪还可以连射，结合ND使用能使立回更为多变，令对手难以捉摸。和其他BD是地面型的机体一样，京宝梵上升慢下降快，滞空能力不高，战斗中最好不要随意升空，相反地面机动性是1000机体中的最高级别，不辱其强袭战专用MS的称号，在中、近距离快速游走进行射击战是京宝梵的拿手好戏。作为一部射击型机体，京宝梵的格斗非常少，只有特殊格斗一个，不过这招性能不错，趁对手不注意时使用会有意想不到的效果，除了格斗选择外，接近战时还有近距离专用的射击武器地雷链，用来抓落地硬直效果不俗。

RX-78GP-01 高达GP-01
RX-78GP-01Fb 高达GP-01Fb

机师	科	COST	1000/2000	耐久力	320/560※	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	C/B※	上升性能（时间、速度）	B、B/B、B※	ND速度（空、地）	C、-/A、C※						
BD性能（时间、速度）	E、C/C、A（地上时D、D）※	STEP性能（长、短）	C、D/B、C※	变形性能（时间、速度）	—						

※依次对应高达GP-01/高达GP-01Fb

武器资料

高达GP-01

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	47～131	40	手动	失衡	特殊射击、特殊格斗	机枪。可10连射，弹药用完后通过射击键装填
副射击	4～38	30	5/全弹	—	—	火神炮。可10连射，性能低
特殊射击	134	6	4/单发	倒地	特殊格斗	全弹发射。机枪和光束步枪一起射击，消耗机枪弹数20发，光束步枪弹数2发，发生速度和弹速快，追向性强
格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。突进速度和判定良好
横格斗	80	—	—	倒地	—	冲撞。发生速度一般，判定稍弱
空中格斗	50	—	—	失衡	—	光束军刀。各性能良好，主力格斗
空中横格斗	80	—	—	倒地	—	光束军刀。单发倒地技
特殊格斗	—	—	—	—	—	特殊跳跃。结合方向键可作任意方向的跳跃，能用来取消各种攻击
援护	85	4	—	失衡	—	吉姆加农Ⅱ光束2连射，发生速度快，枪口补正良好

高达GP-01Fb

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	80	10	3/单发	失衡	后格斗	光束步枪。2000级别标准性能光束步枪
蓄力射击	144	—	1/蓄力	倒地	—	光束步枪3连射。各性能强，主力武器
副射击	4～38	30	5/全弹	—	—	火神炮。与高达GP-01形态时相同
特殊射击	—	—	—	—	—	浮游模式。移动速度提升，消耗喷射槽，主射击可连射
格斗	50	—	—	失衡	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。突进速度和追向性良好
横格斗	50	—	—	失衡	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。性能比格斗稍低
后格斗	10	—	—	麻痹	特殊射击、特殊格斗	十手。格斗反击技，成功后对手麻痹
空中格斗	50	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。各性能普通
空中横格斗	50	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。各性能优秀
BD格斗	80	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	光束军刀。突进距离稍短
特殊格斗	139	—	—	倒地	—	上半身分离攻击。单发倒地技，发生速度慢，追向性强
援护	85	4	—	失衡	—	吉姆加农Ⅱ光束2连射，发生速度快，枪口补正良好

派生攻击

高达GP-01

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	134
横格斗	←/→+△、□	146
空中格斗	空中△、△	134

高达GP-01Fb

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△	184
横格斗	←/→+△、△	134
空中格斗	空中△、△	151
	空中△、↑+△	202
空中横格斗	空中←/→+△、△	134

推荐连技

- （高达GP-01）特殊射击（光束步枪1Hit、机枪8Hit）＞空中格斗派生
- （高达GP-01）格斗＞空中格斗派生
- （高达GP-01Fb）主射击＞主射击＞主射击
- （高达GP-01Fb）空中格斗派生（空中△、△）＞空中横格斗（空中←/→+△、△）＞蓄力射击

解说 这次高达GP-01仍然有两个形态，但和前作不同的是本作中高达GP-01的COST降为了1000，更能突出两个形态的特点。高达GP-01时机体的机动性平凡，但射击性能不错，有手动上弹的主射击机枪和性能优秀的特殊射击全弹发射，由于不用担心弹药，一般以主射击大范围展开弹幕，再用特殊射击抓硬直作进一步的伤害输出。特殊格斗特殊跳跃是高达GP-01的特别回避手段，发生时带有甩开武器追向性的效果，可以当作是纵向的BD使用，在攻击后用来拉开距离。和GP-01相比，GP-01Fb的机动性和火力都有很大的提升，主武器由机枪换成了光束步枪，不过主力武器并不是主射击，而是蓄力射击的光束步枪三连射，这招概括起来就是3个字——快、准、狠，无论格斗迎击、抓落地硬直和牵制都有着理想的效果。GP-01Fb的格斗性能也不赖，并且还有少有的格斗反击技，格斗落空可以立即用后格斗取消，即使没有喷射槽时也可以有效扼制对手的反击。

RX-78GP-02A 高达GP-02

机师	卡多	COST	2000	耐久力	580	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	D	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、—						
BD性能（时间、速度）	C、B	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	6～58	60	4/全弹	—	特殊射击	火神炮。性能低，可10连射
主射击连打	95/140/185	—	—	失衡	—	光束军刀（投掷）。投出光束军刀，前进一定距离或碰到障碍物时爆炸
副射击1	67	—	—	倒地	主射击连打、特殊射击	跳踢。不结合方向键使用副射击，发生速度快，判定大，突进距离优秀
副射击2	80	—	—	倒地	—	踩踏。结合方向键上或下使用副射击，判定大
副射击3	134	—	—	倒地	—	飞踢。结合方向键左或右使用副射击，判定大，突进距离长，判定稍弱
特殊射击	350	1	35/全弹	倒地	—	核弹。大威力爆风攻击，发射时自机受到攻击不会失衡
格斗	50/63/70	—	—	失衡	副射击、特殊射击、主射击连打	光束军刀。派生威力高
横格斗	50/63/71	—	—	失衡	副射击、特殊射击、主射击连打	光束军刀。判定稍弱，容易被打断
空中格斗	50/63/70	—	—	失衡	副射击、特殊射击、主射击连打	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	50/60/73	—	—	失衡	副射击、特殊射击、主射击连打	光束军刀。突进距离与追向性优秀，发生速度和判定一般
BD格斗	58	—	—	倒地	副射击、特殊射击、主射击连打	盾击。单发倒地技，发生速度快，判定强
特殊格斗	10	—	—	倒地	特殊射击	浮游模式。上升后进行后空翻进入浮游模式，后空翻有攻击判定，上升过程中可按住按键提升浮游高度，这时受到的伤害为2倍
援护	141	4	—	倒地	—	扎梅尔加农炮3发射击，发生速度、弹速和追向性优秀

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	183/191/199
	（空中）△、↑+△、△	183/224/230
横格斗	←/→+△、△	183/191/199
空中横格斗	空中←/→+△、△	137/147/167
BD格斗	BD中↑+△、△	133

推荐连技

副射击＞副射击3
格斗派生（△、△）＞空中格斗前派生
空中横格斗＞副射击3

解说

本作对高达GP-02的影响有好也有坏，坏的方面是ND的加入令核弹的威慑力大幅减少，还有部分格斗的性能有有所削弱，靠以前的战斗思路想取胜变得困难，好的方面则是援护性能提高，核弹爆风的持续时间和范围也都得到延伸，综合战斗指数有所上升。作为一部格斗机体，高达GP-02的机动性很令人满意，可缺点是体型过大，容易中弹，立回中不能操之过急，要看清楚对手的每一个动作再出手，格斗武器选择方面，格斗和副射击性能优秀，是连技常用的起手招，中距离则用援护起手。另外高达GP-02的光束军刀还有一个特点，可以通过自动蓄力来提升伤害和攻击判定，蓄力一共有3段，大约6秒上升一阶段，在要进行格斗战时可以优先拔出光束军刀，在立回中让其蓄力，既提高了伤害又节省了时间。核弹作为格斗以外的主要伤害来源，使用时机的选择尤为重要，本作中一般的用法是僚机吸引住对方注意力时的偷袭，或干脆射在离敌机近的建筑物上靠爆风卷入。

RX-78GP-03S 高达GP-03S

机师	科	COST	2000	耐久力	560	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	C	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、—						
BD性能（时间、速度）	D、B	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	133	10	6/全弹	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	火箭炮。一次消耗2发弹药，弹数偏少，主力武器
副射击	80	2	5/全弹	倒地	特殊格斗	左・导弹集装箱。攻击范围广，追向性稍弱，弹数与特殊射击共用
特殊射击	70	2	5/全弹	倒地	特殊格斗	右・导弹集装箱。追向性强，攻击范围比副射击稍窄，弹数与副射击共用
格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	光束军刀。发生速度和判定一般，追向性与突进距离优秀，普通派生完后主射击弹药强制变为8发
横格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	光束军刀。无突出的地方
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	飞踢。除了初段动作不同外，其他性能与派生都与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	光束军刀。突进距离与速度优秀
BD格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	光束军刀。落空硬直稍大
特殊格斗	96	—	—	倒地	—	爆导索。飞跃一定距离并设置爆导索，可结合方向键决定飞跃方向，设置好后可按住格斗键延长起爆时间
援护	107	4	—	失衡	—	吉姆特装型2机机枪3回射击，射击过程中会随机改变位置



派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	183
	（空中）△、↑+△	169
横格斗	←/→+△、△	137
空中横格斗	空中←/→+△、△	134
BD格斗	BD中↑+△、△	134

推荐连技

主射击（1发）＞空中格斗派生
横格斗＞格斗派生
格斗派生（△、△）＞空中格斗派生

解说

本作中高达GP-03S也是悲情角色，主力武器火箭炮的弹数激减至10发，实际弹数只有5发，很容易出现没子弹的情况，因此牵制的工作还是全部交给副射击和特殊射击为好，主射击则专门负责伤害输出，不过由于两发火箭炮的发射时机是一前一后，通过ND可以实现单发的发射，中距离偏近时推荐主射击1发命中后ND接格斗，可以有效减少弹药的消耗，是使用高达GP-03S必须要掌握的技巧。格斗方面普遍存在发生较慢的情况，基本不到主射击用完时都不会考虑使用，用的话推荐地上或空中格斗，即使对方见到格斗出手马上横ND都难以逃脱，另外这两个格斗的普通派生还可以强制把主射击火箭炮的弹数变为8发，是弹数快见底时的快速补充手段。特殊格斗在前作曾是高达GP-03S最好的格斗迎击武器，但本作有了ND后基本不用奢望能命中，还有特殊射击的飞跃过程中ND是不算招式出完的，想ND取消使用硬直也是不可能，所以只能作为比背向ND消耗小的后方快速移动方式使用。

RX-79[G]Ez-8 高达Ez8

机师	西罗	COST	1000	耐久力	320	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	D	上升性能（时间、速度）	C、E	ND速度（空、地）	D、C						
BD性能（时间、速度）	C、E（地上时C、C）	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

光束步枪模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	70	5	3/单发	失衡	副射击	光束步枪。1000级别机体标准光束步枪，弹数稍少
副射击	88	6	6/全弹	倒地	—	导弹。弹速慢，追向性强，可按住按键连射，切换武装时全恢复
特殊射击	—	—	—	—	—	武装切换。切换为加农炮模式，空中不可使用
格斗	50	—	—	失衡	主射击	光束军刀。突进距离与速度一般
横格斗	80	—	—	倒地	主射击	光束军刀。单发倒地技
后格斗	156	—	—	倒地	—	断臂殴打。耐久力100以下时可使用
空中格斗	80	—	—	倒地	主射击	飞踢。单发倒地技，发生速度快
空中横格斗	80	—	—	倒地	主射击	飞踢。与空中格斗相同
BD格斗	80	—	—	倒地	主射击	撞击。突进距离长，发生速度稍慢
特殊格斗	206	1	15/全弹	倒地	—	双倍奉还。头部火神炮、胸部火神炮和机枪同时射击，发生速度慢，追向性差
援护	40	3	—	失衡	—	陆战型高达（吉姆头）光束射击，发生速度一般，伤害低

加农炮模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	110	5	手动	倒地	—	180mm加农炮。发生稍慢，枪口补正、弹速和追向性优秀
副射击	—	—	—	—	—	炮击模式。机体不能移动，主射击射程增加，射击间隔时间减少
特殊射击	—	—	—	—	—	武装切换。切换为光束步枪模式，空中不可使用
格斗	134	—	—	倒地	—	零距离射击。发生速度和判定优秀
横格斗	134	—	—	倒地	—	零距离射击。和格斗相同
后格斗	156	—	—	倒地	—	断臂殴打。和光束步枪模式后格斗相同
空中格斗	80	—	—	倒地	主射击	飞踢。和光束步枪模式空中格斗相同
空中横格斗	80	—	—	倒地	主射击	飞踢。和光束步枪模式空中格斗相同
BD格斗	80	—	—	倒地	主射击	撞击。和光束步枪模式BD格斗相同
特殊格斗	—	—	—	—	—	手动装填。主射击180mm加农炮弹数全恢复
援护	40	3	—	失衡	—	陆战型高达（吉姆头）光束射击，发生速度一般，伤害低

派生攻击

光束步枪模式

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△	134

推荐连技

（耐久力100以下时）后格斗（1Hit）>后格斗

（光束步枪模式）主射击>主射击>主射击

（光束步枪模式）援护>特殊格斗



解说 虽然是陆战型高达的后继机，不过高达Ez8的整体性能和前作的陆战型高达差不多，一样有两种武装模式，只是把主武器改为了光束步枪，并把加农炮模式的特殊格斗网枪改为了加农炮的手动装填，因此用法也是和陆战型高达类似。光束步枪模式比较适合中距离战，光束步枪和导弹都是可以边走边射的武器，牵制能力优秀，特殊格斗“双倍奉还”是弹数独立的全弹发射，专门用来抓落地硬直，伤害输出可观。加农炮模式主射击只有一把手动上弹的180mm加农炮，开启炮击模式后加农炮间隔时间减少，射角变高，有十分优秀的后方火力支援能力，可以为前线的僚机展开弹幕，制造攻击机会。和高达一样，高达Ez8也有隐藏格斗技，当耐久力100以下时追加后格斗，可以像原作中一样把手扯下来作为武器格斗，威力和突进能力都不错，但是始终只能拿来应急，不能过分依赖。

RX-79[G] 陆战型高达

机师	西罗	COST	1000	耐久力	320	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	D	上升性能（时间、速度）	C、E	ND速度（空、地）	D、C						
BD性能（时间、速度）	C、E（地上时C、C）	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

机枪模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	47～110	50	手动	—	副射击	100mm机枪。一次消耗3发弹药，可8连射，命中3发失衡，切换武装时全恢复
副射击	88	6	6/全弹	倒地	—	导弹。弹速慢，追向性强，可按住按键连射，切换武装时全恢复
特殊射击	—	—	—	—	—	武装切换。切换为加农炮模式，空中不可使用
格斗	118	—	—	倒地	—	盾击。可连打格斗键增加伤害
横格斗	118	—	—	倒地	—	盾击。与格斗相同
空中格斗	80	—	—	倒地	主射击	飞踢。单发倒地技，发生速度快
空中横格斗	80	—	—	倒地	主射击	飞踢。与空中格斗相同
BD格斗	80	—	—	倒地	主射击	撞击。突进距离长，发生速度稍慢
特殊格斗	—	—	—	—	—	手动装填。主射击100mm机枪弹数全恢复
援护	76	3	—	失衡	—	气垫侦察车机枪射击，迎击性能优秀

加农炮模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	110	5	手动	倒地	—	180mm加农炮。发生稍慢，枪口补正、弹速和追向性优秀
副射击	—	—	—	—	—	炮击模式。机体不能移动，主射击射程增加，射击间隔时间减少
特殊射击	—	—	—	—	—	武装切换。切换为机枪模式，空中不可使用
格斗	134	—	—	倒地	—	零距离射击。发生速度和判定优秀
横格斗	134	—	—	倒地	—	零距离射击。和格斗相同
空中格斗	80	—	—	倒地	主射击	飞踢。和机枪模式空中格斗相同
空中横格斗	80	—	—	倒地	主射击	飞踢。和机枪模式空中格斗相同
BD格斗	80	—	—	倒地	主射击	撞击。和机枪模式BD格斗相同
特殊格斗	100	1	3/全弹	失衡	—	网枪。命中后敌机7秒内行动缓慢
援护	76	3	—	失衡	—	气垫侦察车机枪射击，迎击性能优秀

推荐连技

（机枪形态）主射击（3Hit）>副射击

（机枪形态）副射击>主射击

（加农炮形态）援护→特殊格斗→主射击

解说 机枪模式是陆战型高达和高达Ez8的主要区别，这个模式下的主射击是100mm机枪，连射时的牵制能力更佳，加上手动上弹，机枪模式拥有更强的持续作战能力，但缺点是没有像高达Ez8的特殊格斗那样的大伤害武器，输出能力有点不足。加农炮模式的用法和高达Ez8一样，主要是利用建筑物、掩体在后方进行弹幕支援，或者利用地形高度差进行狙击，这个模式下的特殊格斗改为了可以令命中目标行动缓慢的网枪，一般作为对手接近时的牵制手段使用。作为一部地上BD型机体，陆战型高达的空中机动性也很成问题，对空战斗能力较弱，面对高机动的空战型机体会比较吃力，战斗时千万不能给这类机体随意近身，被接近时可以积极使用援护迎击，本作中援护的迎击性能有所提高，是近距离空中迎击的主要手段。



MS-07B-3 老虎特装型

机师	诺利斯	COST	1000	耐久力	320	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、E	ND速度（空、地）	C、C						
BD性能（时间、速度）	D、C（地上时E、C）	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击1	28～122	50	—	失衡/倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	75mm格林机枪。可50连射，用完后变为主射击2
主射击2	22～96	10	2/全弹	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	35mm格林机枪。主射击1用完后可使用
副射击	10	2	—	拉近	—	电热鞭。向锁定目标的方向射出，命中可向敌机迅速接近
特殊射击	—	2	—	—	—	电热鞭（移动）。地上时可结合方向键向8个横向方向射出，空中可结合方向键向8个斜下向方向射出，命中建筑物或地面时可向该方向迅速移动
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗、后格斗	电热军刀。判定稍弱
横格斗	30	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗、后格斗	撞击。各性能低下
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	电热军刀。突进距离和判定优秀，发生稍慢
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗	电热军刀。各性能优秀，主力格斗
空中后格斗	110	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	电热军刀。判定为机体正下方，无追向性
BD格斗	40	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗、后格斗	电热军刀。发生稍慢，判定强
特殊格斗	—	2	—	—	—	电热鞭（移动）。结合方向键向8个斜上方向射出，之后向该方向迅速移动，长按特殊格斗键可悬挂在空中，悬挂中可使用主射击
援护	81	4	—	失衡	—	玛捷拉坦克3台炮击，发生速度快，枪口补正强

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
副射击	R、△	147
格斗	△、△、△	184
	△、△、↑+△、△、△、△（2段可前派生）	231
横格斗	←/→+△、↑+△、△、△、△	186
空中格斗	空中△、△、R、△	174
空中横格斗	空中←/→+△、△、R、△	184
BD格斗	BD中↑+△、△	107

推荐连技

副射击→格斗前派生

副射击派生>空中格斗派生（空中△、△）

空中格斗派生（空中△、△）>空中格斗派生（空中△、△）

解说 前作中异常凶狠的老虎改，在本作中几乎被拔光了牙齿，地上特殊格斗不会恢复喷射槽，前作那种靠电热鞭无限行走的无法已成为过去，还有电热鞭的弹数减为2发，以其为核心的战术连贯性也有所下降。虽然失去牙齿，但还有爪子，老虎改的高格斗能力还是摆在那的，并且空中横格斗强化，地上格斗前派生伤害增加，令这只爪子磨得更利，结合ND能打出许多高伤害的连技，依然是1000级别里评价极高的格斗机体。立回方面，保持地面奔跑是基本，遇到障碍物或有用机体包围时可以用特殊格斗快速升空，快落地时就保持BD的状态降落，因为地面机体空中BD会徐徐下降的特殊性，这样的降落是直接变为地上BD，而不会出现普通落地时的硬直，减小了遭到攻击的风险。





GN-001 能天使高达

机师	刹那	COST	2000	耐久力	560	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	B、B	ND速度（空、地）	B、–						
BD性能（时间、速度）	C、B（Trans-Am时S、S）	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	50	3	3/全弹	失衡	副射击、特殊射击、特殊格斗	GN剑刃复合枪。可3连射的激光武器，性能低
副射击	76	2	3/全弹	麻痹	—	GN光束匕首。两把匕首一前一后投掷，第一把命中为失衡，第二把命中麻痹
特殊射击	—	100	30/–	—	—	Trans-Am系统。一次出击只能使用一次，发动中机动力、攻击力上升，并可以使用专用的格斗
格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	GN剑刃。各性能良好
格斗（Trans-Am时）	51	—	—	倒地	—	GN剑刃。性能非常优秀
横格斗	55	—	—	失衡	副射击、特殊射击	GN剑刃。各性能良好
空中格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	GN剑刃。追向性优秀
空中横格斗	50	—	—	失衡	副射击、特殊射击	GN剑刃。发生速度非常快，纵向追向性强
BD格斗	50	—	—	麻痹	副射击、特殊射击	GN剑刃。突进速度与距离优秀
特殊格斗1	80~123	—	—	倒地	—	GN剑刃。不结合方向键使用特殊格斗，判定优秀
特殊格斗2	80	—	—	倒地	—	踩踏。结合方向键上下使用特殊格斗
援护	70	4	—	倒地	—	力天使高达光束射击，发生速度快，枪口补正强，射程长

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△	208
	△、△、↑+△、△（第2段可前派生）	205
Trans-Am时格斗	△、△、△、△、△、△	226
横格斗	←/→+△、△	139
空中格斗	空中△、△、△	182
	空中△、△、↑+△（第2段可前派生）	200
空中横格斗	空中←/→+△、△	182
BD格斗	BD中↑+△、△	107

推荐连技

- 主射击>空中格斗派生
- 空中横格斗派生（第2段1Hit）→空中横格斗派生
- BD格斗>空中格斗派生>BD格斗

解说

作为一部格斗型机体，能天使高达基本战术和前作相同，都是快速接近对手后进行接近战，受ND系统的恩惠，格斗的风险大为减少，可以出手的距离可以积极地使用。和其他格斗机体一样，能天使高达的射击武装比较贫乏，仅有的主射击和副射击性能都不怎样，不能作为主要的伤害源，基本的用法还是为格斗战制造机会。能天使高达的最大优势是格斗性能非常优秀，而且本作中纵向判定还得到了改善，使用起来更为顺手。Trans-AM系统是本作新增的武装，效果是10秒内机体机动性和攻击力强化，同时可以使用Trans-AM状态下的专有强力格斗，但由于一次出击只能使用一次，需要掌握好使用的时机，另外要注意的是在Trans-AM解除时会强制清空喷射槽和出现很大的硬直，在硬直中受到的伤害为平时的2倍，看到Trans-AM快结束时最好找个掩体躲起来或请求队友掩护。



GN-005 德天使高达

机师	提耶利亚	COST	2000	耐久力	560	盾	×/○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	D/A※	上升性能（时间、速度）	B、B/B、B※	ND速度（空、地）	D、–/B、–※						
BD性能（时间、速度）	E、E/C、B※	STEP性能（长、短）	D、D/B、A※	变形性能（时间、速度）	—						

※依次对应德天使高达/娜德雷高达

武器资料

德天使高达

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	130	3	3/单发	倒地	—	GN火箭炮。发生速度稍慢，枪口补正、弹速和追向性良好
蓄力射击	273	—	4/蓄力	倒地	—	GN火箭炮（照射）。巨大照射型激光，发生速度慢，枪口补正优秀，发射时可结合方向键左右微调枪口
副射击	168	3	3/单发	倒地	—	GN加农炮（两门）。发生比主射击稍快，横向判定大，弹数和主射击共用
特殊射击	—	1	20/–	—	—	装甲解除。切换为娜德雷高达，解除后不能复原
格斗	108	3	3/单发	倒地	—	GN加农炮（一门）。可移动中使用，弹速、枪口补正和追向性一般，弹数和主射击共用
后格斗	80	—	—	倒地	—	光束军刀。惟一的格斗武装，单发倒地技，突进距离一般，追向性良好
特殊格斗	—	100	62/–	—	—	GN防护罩。发动中可抵消受到的攻击，时间经过和受到攻击弹数都会减少，弹数为0时自动解除，也可再按一次特殊格斗手动解除
援护	96	6	—	倒地	—	主天使高达导弹射击，着弹速度慢，主天使高达也有攻击判定

娜德雷高达

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	84	10	3/单发	倒地	—	GN加农炮。和光束步枪类似，发生速度稍慢，纵向判定强
副射击	—	1	50/全弹	麻痹	—	审判系统。自机周围的机体麻痹
格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗、后格斗	拳击。各性能一般
横格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗、后格斗	拳击。追向性良好
后格斗	80	—	—	倒地	—	光束军刀。单发倒地技
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗、后格斗	拳击。突进距离良好，主力格斗
空中横格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗、后格斗	拳击。突进距离、追向性优秀，左横格斗和右横格斗的动作不一样
BD格斗	80	—	—	倒地	特殊格斗、后格斗	撞击。射击派生中连打射击键可增加伤害
特殊格斗	55	—	—	失衡	—	拳击。有多种派生
援护	96	6	—	倒地	—	主天使高达导弹射击，着弹速度慢，主天使高达也有攻击判定

派生攻击

娜德雷高达

种类	按键输入	攻击力
格斗	△、△、△、□	204
横格斗	←/→+△、△、△、□	191
空中格斗	空中△、△、△、□	189
空中横格斗	空中←/→+△、△、△、□	189
BD格斗	BD中↑+△、□（连打）	125
特殊格斗	L、（←+△、→+△）×8or（→+△、←+△）×8、△（2段以后可普通格斗派生）	不定
	L、（←+△、→+△）×8or（→+△、←+△）、↑+△（2段以后可前格斗派生）	不定
	L、（←+△、→+△）×8or（→+△、←+△）、↓+△、□（2段以后可后格斗派生）	不定

推荐连技

- （娜德雷高达）主射击>主射击>主射击
- （娜德雷高达）主射击>空中格斗派生（空中△、△、△）
- （娜德雷高达）空中格斗派生（空中△、△）>空中格斗派生（空中△、△、△）

解说

有德天使高达和娜德雷高达两种形态的机体，两架机体的性能和武装都相去甚远，德天使高达是武装丰富的射击型机体，机动性非常低，适合远距离的火力支援，经过一定时间后可用特殊射击切换为娜德雷高达，娜德雷高达是格斗和射击两立的万能型机体，机动性优秀，可以活跃于前线。德天使高达的主要武器有胸前的GN火箭炮和两肩的GN加农炮，两把武器共有主射击、副射击和格斗三种使用方式，弹数共用，一般以为主射击和副射击牵制、输出，格斗作为格斗迎击。特殊格斗GN防护罩是德天使高达近距离时惟一的保命手段，GN防护罩可以抵挡来自任何方向的所有攻击，可看作是全方位的盾牌，被敌机缠上、蓄力射击准备、喷射槽空了的强制落地时都要用到，泛用性非常广，但缺点是消耗迅速，不可乱用。娜德雷高达的武器是德天使高达双肩的GN加农炮，不过性能已经完全和德天使高达时不同，比较接近于一般的光束步枪，而且判定更大，弹数充足，是主要也是惟一的射击手段。另外娜德雷高达还有一个必杀技——审判系统，发动后自机周围小范围内的机体麻痹，兼攻击和防御作用于一身，但要注意的是对我方机体也有效，小心给对方制造攻击我方另一架机体的机会。和决斗高达的换装一样，在装甲解除后娜德雷高达是无法变回德天使高达的，不过综合各方面能力来看还是娜德雷高达的实用性较高，特殊射击填充完后应第一时间切换为娜德雷高达投入前线作战。

GN-0000+GNR-010 00 Raiser

机师	刹那	COST	3000	耐久力	650	盾	×	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、—						
BD性能（时间、速度）	C、A（Trans-Am时S、S）	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

GN剑刃 II 模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	90	10	3/单发	失衡	副射击、特殊射击	GN剑刃 II ・步枪模式。和3000级别标准光束步枪性能相同
蓄力射击1	153	—	1/蓄力	倒地	—	GN剑刃 II ・步枪模式（齐射）。不结合方向键使用蓄力射击，发生速度、弹速优秀
蓄力射击2	163	—	1/蓄力	倒地	—	GN剑刃 II ・步枪模式（扩散）。结合方向键使用蓄力射击，射程短，攻击范围大
副射击	116	1	4/全弹	倒地	—	GN剑刃 II ・步枪模式（高出力）。发生速度、追向性优秀
特殊射击	—	—	—	—	—	武装切换。切换为GN剑刃 III 模式
格斗	96	—	—	失衡	副射击、特殊射击、后格斗	GN剑刃 II 。突进距离短，发生速度、判定优秀
后格斗	58	—	—	倒地	格斗	GN剑刃 II （投掷）。使用后切换为GN剑刃 III 模式
特殊格斗	—	100	30/全弹	—	—	Trans-Am系统。发动中机动力、攻击力上升，并可以使用专用武装
特殊格斗1（Trans-Am时）	324	—	—	倒地	—	Raiser斩（纵向）。不结合方向键使用特殊格斗
特殊格斗2（Trans-Am时）	185	—	—	倒地	—	Raiser斩（水平）。结合方向键左或右使用特殊格斗，左和右的动作有所不同
援护	91	5	—	失衡	—	炽天使高达球形光束射击，弹速慢，追向性强

GN剑刃 III 模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	50	6	3/单发	失衡	副射击、特殊射击	GN剑刃 III ・步枪模式。比一般光束步枪性能稍低，可3连射
副射击	184	1	5/全弹	倒地	—	GN导弹。发生速度慢，弹速快，追向性优秀
特殊射击	—	—	—	—	—	武装切换。切换为GN剑刃 III 模式
格斗	50	—	—	失衡	射击、副射击、特殊射击	GN剑刃 III 。突进速度快，判定强
横格斗	92	—	—	失衡	射击、副射击、特殊射击	GN剑刃 III 。派生攻击时间长，容易被打断
空中格斗	50	—	—	失衡	射击、副射击、特殊射击	GN剑刃 III 。与地上格斗相同
空中横格斗	92	—	—	失衡	射击、副射击、特殊射击	GN剑刃 III 。与地上横格斗相同
BD格斗	121	—	—	倒地	射击、副射击、特殊射击	GN剑刃 III 。发生速度快，判定良好
特殊格斗	—	100	30/全弹	—	—	Trans-Am系统。发动中机动力、攻击力上升，并可以使用专用武装
特殊格斗（Trans-Am时）	51	—	—	倒地	—	GN剑刃 III 。性能非常优秀
援护	91	5	—	失衡	—	炽天使高达球形光束射击，弹速慢，追向性强

派生攻击

GN剑刃 III 模式

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	182
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	199
Trans-Am时特殊格斗	L、△、△、△、△、△	226
BD格斗	BD中↑+△、↓+△、↑+△	190

推荐连技

- （GN剑刃 II 模式）主射击>主射击>主射击
- （GN剑刃 II 模式）格斗→后格斗>BD格斗派生
- （GN剑刃 III 模式）空中横格斗>BD格斗派生
- （GN剑刃 III 模式）空中格斗派生>BD格斗

解说

拥有两种换装的3000级别万能型机体，GN剑刃 II 模式擅长射击战，GN剑刃 III 模式擅长格斗战。战斗中一般以GN剑刃 II 模式在中距离立回为主，GN剑刃 II ・步枪模式的攻击方式非常丰富，有类似光束步枪的主射击、两招蓄力快的蓄力射击和性能优秀的副射击，即便不用连技输出也令人满意。敌机接近后则用GN剑刃 III 模式迎击，GN剑 III 模式和能天使高达相似，各种格斗的威力和追向性都不错，在接近战中拥有很大的优势。00 Raiser也有Trans-Am系统，除了机动性和攻击力上升外，00 Raiser的Trans-Am系统还有两大优势，一是发动中受到攻击会以量子化来自动回避，基本不用担心回避的问题，回避后还能趁机反击；二是没有只能使用一次的限制，用完后弹数会自动装填，只要弹数满了就可再次使用。

CB-0000G/C 再生高达

机师	利冯兹	COST	3000	耐久力	620	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	A	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、—						
BD性能（时间、速度）	C、A	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

再生高达

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	90	6	3/单发	失衡	特殊射击、特殊格斗	GN光束来福。性能与3000级别标准光束步枪类似，发生稍慢
主射击（Trans-Am时）	184	6	3/单发	倒地	特殊射击、特殊格斗	GN光束来福（照射）。枪口补正弱
蓄力射击	224	—	2/蓄力	倒地	—	大型GN翅片獠牙（照射）。枪口补正良好，使用后切换为再生加农
副射击	61	—	—	失衡	—	小型GN翅片獠牙。追尾性能弱，弹数为8发，无弹数表示
特殊射击	—	100	30/—	—	—	Trans-Am系统。一次出击只能使用一次，发动中攻击力上升，部分射击武装性能变化
特殊射击（Trans-Am时）	179	—	—	失衡	—	大型GN翅片獠牙。4个大型GN翅片獠牙追尾后全方位攻击
特殊射击（Trans-Am用完后）	145	8	2/单发	倒地	—	大型GN翅片獠牙。发生速度稍慢，纵向追向性良好
格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	大型GN光束军刀。各性能稍差，派生丰富
横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	大型GN光束军刀。突进距离一般，发生速度、判定良好
后格斗	80	—	—	倒地	—	大型GN光束军刀。只能非拔刀时使用，发生速度非常快，无突进，攻击范围窄
空中格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	大型GN光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	特殊射击、特殊格斗	大型GN光束军刀。与地上横格斗相同
BD格斗	50	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗	飞踢。突进距离与判定良好，主力格斗
特殊格斗	—	—	—	—	—	变形。切换为利冯兹加农
援护	114	5	—	倒地	—	加迪斯照射系光束射击，距离越近命中伤害越高

再生加农

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	60	8	2/单发	失衡	特殊射击	大型GN翅片獠牙。单发型激光，威力稍低，可连射
主射击（Trans-Am时）	67	8	2/单发	失衡	—	大型GN翅片獠牙（照射）。可连射型照射激光
蓄力射击	224	—	2/蓄力	倒地	—	大型GN翅片獠牙（照射）。比再生高达时发生速度稍快
副射击	140	6	3/单发	倒地	特殊射击	GN光束来福。发生速度慢，弹速快，追向性优秀
特殊射击	—	100	30/—	—	—	Trans-Am系统。一次出击只能使用一次，发动中攻击力上升，部分射击武装性能变化
格斗	10	—	—	麻痹	特殊射击	电磁勾爪。弹速慢，追向性差
后格斗	80	—	—	倒地	—	大型GN光束军刀。与再生高达时相同，使用后自动切换为再生高达
援护	114	5	—	倒地	—	加迪斯照射系光束射击，距离越近命中伤害越高

派生攻击

再生高达

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△	134
	（空中）△、□	150
	（空中）△、↑+△、△、△	180
	（空中）△、↑+△、↓+△、△	212
	（空中）△、↑+△、↓+△、↑+△	239
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△、△	177
	（空中）←/→+△、□	150
	（空中）←/→+△、△、□	190
BD格斗	BD中↑+△、△	134

推荐连技

- （再生高达）主射击>主射击>主射击
- （再生高达）主射击>横格斗派生
- （再生高达）横格斗派生（←/→+△、△）>空中横格斗三段射击派生

解说

万能偏射击型机体，有再生高达和再生加农两种形态，两种形态的射击性能良好，机体的用法基本是以射击战展开。再生高达的第二个形态再生加农比较特殊，性质上较接近神意高达和高达GP-02等的浮游模式，主要表现为机体浮在半空中、始终面向锁定目标移动、状态中会消耗喷射槽等，而且一旦STEP或ND就会解除，无法在中、近距离持续作战，基本作为制造弹幕牵制的手段使用，主要的立回和输出还是得交给再生高达。再生高达是拥有Trans-Am系统的三台机体之一，而且Trans-Am系统的效果也有自己的特点，发动中攻击力上升、部分射击武装性能变化，但机动性不变、不追加强力的招式，不能像能天使高达和00 Raiser一样在短时间内重创对手，而是要用提升的射击武器火力实施进一步的压制，虽然也是一次出击只能用一次，但这种用法发动时机的选择上可以更为灵活。另外当Trans-Am系统解除后，再生高达的特殊射击会变为消耗再生加农的主射击弹数的一击倒地武器，对于主射击弹数不多的再生高达来说是一个很好的补充。

RX-0 独角兽高达

机师	巴纳吉	COST	3000	耐久力	650	盾	○	变形	×	换装/特殊状态	○
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、—						
BD性能（时间、速度）	D、A（毁灭模式时D、S）	STEP性能（长、短）	C、C	变形性能（时间、速度）	—						

武器资料

独角兽模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	90	5	3/单发	失衡	副射击	光束麦林枪。性能一般，可手动上弹
蓄力射击	136～218	—	1.5/蓄力	失衡/倒地	—	光束格林机枪。枪口补正良好，可结合方向键左右调整枪口
副射击	15～170	3	6/全弹	失衡/倒地	—	火箭炮。发生速度稍迟，火箭炮飞行一定距离后会变为散弹
特殊射击	—	100	30/全弹	—	—	NT-D系统。切换为毁灭模式
格斗	50	—	—	倒地	主射击	格斗。各性能稍差，第一段有盾牌效果，可以防御正面的射击攻击，普通派生第三段后可用主射击取消
横格斗	50	—	—	失衡	—	格斗。左横格斗和右横格斗的动作不一样
后格斗	50	—	—	倒地	—	格斗。追向性和突进速度优秀，发生速度一般
空中格斗	50	—	—	倒地	主射击	格斗。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	—	格斗。与地上横格斗相同
BD格斗	103	—	—	倒地	—	飞踢。突进距离短
特殊格斗	—	—	—	—	—	手动上弹。主射击弹数全恢复
援护	85～102	3	—	失衡	—	里歇尔光束射击，发生速度快，迎击性能良好

毁灭模式

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击	28～104	60	3/全弹	失衡	—	光束火神炮。移动时最大10发连射，停止时最大15发连射，4发命中失衡
蓄力射击	120	—	1.2/蓄力	倒地	—	光束拐棍（突进）。突进速度与距离优秀，突进中部分射击武器攻击无效化
副射击	123	1	3/全弹	失衡	—	光束军刀（投掷）。发生速度和枪口补正良好，弹速一般
特殊射击	6	—	—	失衡	各种格斗	突击捕缚。各性能非常优秀，常用连技起手技
格斗	12	—	—	失衡	特殊射击、各种格斗	光束军刀。动作幅度小，容易被打断
横格斗	17	—	—	失衡	特殊射击、各种格斗	光束拐棍。左横格斗和右横格斗的动作不一样
空中格斗	12	—	—	失衡	特殊射击、各种格斗	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	17	—	—	失衡	特殊射击、各种格斗	光束拐棍。与地上横格斗相同
BD格斗	46	—	—	失衡	特殊射击、各种格斗	光束军刀。通过其他格斗取消时使用不用BD
特殊格斗	132	—	—	倒地	—	光束军刀。单独的特殊格斗派生和从格斗取消的特殊格斗派生动作不一样
援护	85～102	3	—	失衡	—	里歇尔光束射击，比独角兽模式威力有所上升

派生攻击

独角兽模式

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	182
	（空中）△、△、↑+△、△	204
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	134
后格斗	↓+△、△、△	177
	↓+△、□、□	195

派生攻击

毁灭模式

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△、△	155
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、←/→+△、←/→+△	145
BD格斗	BD中↑+△、↑+△	124
特殊格斗	（各种格斗）、L、R	不定
后格斗	各种格斗、↓+△、↓+△	不定

推荐连技

（独角兽模式）主射击＞主射击＞主射击

（独角兽模式）横格斗＞格斗前派生

（毁灭模式）特殊射击→后格斗派生→特殊射击→后格斗派生→特殊射击→特殊格斗副射击派生→援护

（毁灭模式）横格斗→后格斗派生→特殊射击→后格斗派生→特殊射击→格斗派生（△、△、△）→横格斗→蓄力射击

解说

基本的独角兽模式除了喷射槽稍短外，其他的性能都达到了3000级别的平均水准，武器射击方面以中、远程的为主，格斗则性能偏低，因此应像普通万能型机体一样主要在中距离射击立回，用主射击牵制，命中后再接以连技，要注意的是独角兽模式的主射击光束麦林枪的弹数偏少，最好养成弹数一旦低于3发就用特殊格斗上弹的习惯，以免ND3连射时出现弹数不足的情况。当NT-D系统装填满后，独角兽高达就可以用特殊射击进入毁灭模式，和独角兽模式相反，这个模式中格斗能力强、射击能力弱，并且BD速度大幅提升，是完全的接近战机体。毁灭模式中格斗一般以特殊射击起手，这招发生速度、突进速度和追向性都处于全机体格斗顶级水准，而且还有可以将快要倒地的敌机强行拉起的特点，非常好用。连技方面毁灭模式采用了和次世代高达类似的系统，格斗、左横格斗、右横格斗、BD格斗（前格斗）、后格斗的派生之间可以任意互相取消，不过派生的倒地值比次世代高达要高，需要用特殊射击拉起继续攻击才能形成大伤害的连技，另外特殊格斗副射击派生是和次世代高达特殊格斗派生一样的终结技，伤害十分可观，但用了后会强制解除毁灭模式，最好在毁灭模式快自动结束时再用。



NZ-666 刹帝利

机师	玛丽塔	COST	3000	耐久力	700	盾	×	变形	○	换装/特殊状态	×
移动速度	B	上升性能（时间、速度）	B、A	ND速度（空、地）	A、—						
BD性能（时间、速度）	D、A	STEP性能（长、短）	B、A	变形性能（时间、速度）	S、A						

武器资料

武器	攻击力	弹数	装填	命中效果	可取消武器	备注
主射击1	100	4	3/单发	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	光束枪。正对或侧对着敌机时使用主射击
主射击2	140	4	3/单发	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗	米加粒子炮。背向着敌机时使用主射击，一次消耗2发弹数
蓄力射击	191	—	1/蓄力	倒地	—	米加粒子炮（照射）。蓄力和发生速度快，枪口补正良好，主力射击
副射击	40～160	20	2/单发	失衡/倒地	—	浮游炮。放出浮游炮在自机周围展开射击，长按按键可增加浮游炮放出数量，最大可放出12个，放出时按住方向键浮游炮会自动追踪敌机
特殊射击	128～149	1	3/全弹	倒地	—	扩散米加粒子炮。发生稍慢，射出短，自机前方攻击判定大
格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	光束军刀。突进速度慢，判定良好
横格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	光束军刀。突进速度慢，判定良好
后格斗	50	—	—	倒地	—	辅助肩防御。全方位防御，防御格斗攻击会失衡，防御中可使用主射击
空中格斗	—	—	—	失衡	特殊格斗	光束军刀。与地上格斗相同
空中横格斗	50	—	—	失衡	特殊格斗	光束军刀。与地上横格斗相同
	99～137	—	—	倒地	特殊格斗	撞击。追向性弱，突进距离长
特殊格斗	50	—	—	束缚	—	隐藏手臂捕获。追向性良好，判定强，捕获后有多种派生
援护	80	5	—	倒地	—	吉拉·祖鲁2机机枪射击，追向性能良好

派生攻击

种类	按键输入	攻击力
格斗（空中格斗）	（空中）△、△、△	183
横格斗（空中横格斗）	（空中）←/→+△、△	136
特殊格斗	L、△、△、△、△	119
	L、△、△、△、R（2～4段可副射击派生）	173
	L、△、△、△、□+×（2～4段可特殊射击派生）	208

推荐连技

格斗派生＞主射击2

BD格斗＞特殊射击

格斗派生（△、△）＞空中格斗派生（空中△、△）＞特殊格斗特殊射击派生（L、□+×）

解说

重视火力的3000级别射击型机体，全身上下搭载了丰富的射击武器，但也因为如此机体的体型相当大，行动起来非常笨重，即使是中距离也很容易成为靶子，所以用刹帝利展开射击战的话最好是在远距离。刹帝利的射击武器都是些大威力的一击倒地型，蓄力射击的蓄力时间短、射程长，并且还可以手动调整枪口，就算在绿色锁定距离也有着极高的命中率，最理想的状况就是队友上前牵制，自己在后方不断用蓄力射击进行炮火压制，这样对手会非常头疼。中距离的追逐型射击战就交给主射击和副射击，主射击有专门的背向射击动作，反追击能力强，而副射击的浮游炮则多作为拉开距离时的牵制手段。虽说机体的定位是远程射击机体，但事实上刹帝利的近战武器也不少，特殊射击和后格斗都是性能十分优秀的近距离迎击武器，可以帮助自己摆脱暂时的困境，但低下的机动性无法在近战中生存，只有赶快回到后方才是正确的做法。

终极忍术对战游戏，在此觉醒！



由CyberConnect2所制作的《火影》对战游戏有着非常好的口碑，这次的《火影忍者 疾风传 终极觉醒3》于去年年底登陆PSP平台，同样备受好评。玩家不仅可以通过PSP的通信功能实现联机对战，还可以自由组合队伍进行合作。游戏的剧情模式一共分为7个大章节和若干个小章节，故事方面紧跟动画，从《疾风传》的“风影夺还篇”开始一直到与“晓”的对决篇，再加上多达50名以上的参战角色以及数10种忍术、战术等等，使得游戏的内容非常饱满，相信喜欢原作动漫的玩家一定会在游戏中找到满足。

FTG

火影忍者 疾风传 终极觉醒3
ナルト 疾风传 ナルティメットアクセル3

NBGI	2009年12月10日	日版	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

文 アガンソ（Levelup.cn） 编 羽纹

基本操作一览

键位	作用
滑杆	横版模式下显示小地图
方向键	选择选项／角色移动、跳跃
△	显示整个章节的关卡／随机选择角色／发动奥义或忍术／持续按住为积蓄查克拉（チャクラ）
□	更换章节／变更角色状态／使用忍具
○	确定／攻击／配合方向键为防御崩坏技
×	取消／跳跃，跳跃后再按一次为2段跳／配合方向键为横向移动（对战模式下）／倒地瞬间按下为受身／快速连点2次为冲刺
L	发动觉醒模式
R	防御／对手攻击的瞬间按下则会消耗查克拉使用替身术／配合○键为防御反击
△+○	消耗全部气槽使用必杀攻击
START	基础菜单下存档／开启主菜单
SELECT	—

基础菜单一览

マスターロード	进行剧情模式
フリーバトル	自由对战模式，最大允许4人同时对战
プラクティス	对战练习模式
オプション	更改游戏中的各种设定
ド根性の木	查看通信对战记录、已获得的壁纸或输入暗号等等，另外在游戏中累计获得一定数量的NP还可以获得特殊奖励
通信バトル	进行通信对战

剧情模式主菜单一览

所持品确认	查看已获得的战术和忍术
ナルトの自宅	查看已经获得的角色原画、奥义观赏以及游戏音乐
友达の任务に参加	邀请朋友一起进行游戏
セーブ	保存记录
モードセレクトにもどる	返回主菜单

过关或对战模式菜单一览

操作设定	更换按键设定
XPコマンド	查看参战角色的招式表
基本操作コマンド表	查看游戏的基本操作
かんたん表示	开启或关闭在游戏中的操作提示
任务条件	查看关卡胜利条件
任务を中断する	中断任务

游戏的进行方式

本作的剧情模式一共有7大个章节，每个大章节又分为若干个小章节，玩家需要依次完成才能够开启下一个章节。每个章节都由数个关卡组成，关卡还有岔路，通过主线关卡就会让支线关卡出现，一般这些地方都可以使用NP币购买一些隐藏要素，例如忍术或战术等。而主线关卡一般又分为两种模式，即横版过关模式和对战模式，注意主线模式中还有部分任务可以邀请其他玩家一起进行游戏。

对战模式



对战模式和历代作品的格斗模式一样，本作最多允许4名角色同时进行对战，玩家还可以和其他角色组成同一个队伍（剧情模式中队伍都是固定的，无法更改），使用基础招式、忍术或奥义击倒其他的队伍就算是顺利过关（剧情模式中一般都会要求指定角色之间进行对决），大致的玩法和系列的作品没有太大的区别。本作还追加了通信对战模式，玩家可以在基础菜单中进入“通信バトル”与其他的玩家进行对战，大大增加了游戏的耐玩度。

横版过关模式

该模式比较简单，就是在指定的地图内根据提示完成任务，过关要求一般有三种，玩家只要按照指定的要求游玩即可过关（注意还会有限制条件出现，例如无法使用奥义或查克拉）。在该模式下玩家可以使用忍术，但无法使用奥义和连携忍术。另外值得一提的是，关卡中隐藏着一定数量的NP币，如果在过关前玩家能够获得所有的NP币，则会在过关时追加500NP的奖励。顺利过关后系统会根据玩家的表现给予评价，评价越高结束后获得的NP也会越多，另外每个关卡都有额外的NP作为报酬，这些报酬是固定的，只要完成关卡即可获得。

过关条件

①限制时间内にゴールする（指定时间内到达终点）

②敌を合计XX体倒す/全ての敌を倒す（打倒指定数量的敌人/打倒所有敌人）

③坏れ物をXX个以上破坏する/坏れ物を全部破坏する（破坏指定数量的物体/破坏所有物体）



登场角色



本作一共有48名角色登场，再算上部分角色还有其他形态，因此实际登场角色有51名之多，不过这些角色并不是一开始就全部可以使用的，必须在剧情模式中通过特定的关卡，通过后该角色无论是在剧情模式还是自由对战模式中都可以使用。

全角色使用条件一览

角色名称	使用条件
纲手	完成序章“二人の成长”第4话
はだけ カカシ	完成序章“二人の成长”第5话
ヒルコ	完成风影夺还の章“二人の晓”第2话
デイダラ	完成风影夺还の章“二人の晓”第3话
干柿 鬼鲛	完成风影夺还の章“二人の晓”第7话
うちは イタチ	完成风影夺还の章“风影夺还任务”第3话
チョバア	完成风影夺还の章“风影夺还任务”第5话
マイド ガイ	完成风影夺还の章“风影夺还任务”最终话
サソリ	完成风影夺还の章“晓の实力”第2话
サソリ（自分傀儡）	完成风影夺还の章“晓の实力”第3话
我爱罗	完成风影夺还の章“晓の实力”最终话
カンクロウ	完成风影夺还の章“晓の实力”最终话
テマリ	完成风影夺还の章“晓の实力”最终话
サイ	完成サスケ再会の章“再会と出会い”第4话
ヤマト	完成サスケ再会の章“再会と出会い”第6话
大蛇丸	完成サスケ再会の章“天地桥の战い”第2话
ナルト（第四觉醒）	完成サスケ再会の章“天地桥の战い”最终话
第四觉醒ナルト	完成サスケ再会の章“天地桥の战い”最终话
药师 カブト	完成サスケ再会の章“つながり”第5话
うちは サスケ	完成サスケ再会の章“つながり”第7话
シズネ	完成不死の“晓”の章“新たなる胁威”第4话
猿飞 アスマ	完成不死の“晓”の章“新たなる胁威”第6话
飞段	完成不死の“晓”の章“新たなる胁威”第8话
角都	完成不死の“晓”の章“世代交代の时”第5话
夕日 红	完成不死の“晓”の章“世代交代の时”最终话
ペイン 三	完成“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”最终话后的任务
ペイン 二	完成“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”最终话后的任务
ペイン 一	完成“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”最终话后的任务
小南	完成“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”最终话后的任务
自来也	完成“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”最终话后的任务
鬼灯 水月	完成“蛇”结成の章“动き出す者たち”第3话
香燐	完成“蛇”结成の章“动き出す者たち”第4话
重吾	完成“蛇”结成の章“动き出す者たち”第8话
トビ	完成“蛇”结成の章“溢れる才气”第2话
少年カカシ	完成二重の邂逅の章“迫り来る时”最终话后的任务
うちは オビト	完成二重の邂逅の章“迫り来る时”最终话后的任务
波风 ミナト	完成二重の邂逅の章“迫り来る时”最终话后的任务
学园サスケ	完成二重の邂逅の章“迫り来る时”最终话后的任务
学园ナルト	完成二重の邂逅の章“迫り来る时”最终话后的任务
凭依 カブト	完成二重の邂逅の章“迫り来る时”最终话后的任务

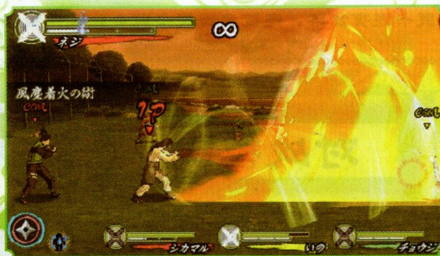


忍术以及连携忍术



无论是在横版过关模式还是对战模式，玩家都可以发动各种忍术。本作中每名角色初期都会有两种默认的忍术可以使用，不过在关卡中只能携带一种忍术上场，在进入游戏前可以在“忍术セレクト”里设置玩家想要使用的忍术，注意发动忍术需要消耗一定的查克拉。在剧情模式中玩家还可以花费一定的NP购买到其他的忍术卷物，购买后就可以在剧情模式或自由对战模式中随意进行设定了。

连携忍术是两名以上的特定角色或装备了特定属性的忍术下发动的强化忍术（属性忍术可以从名称中判断，例如“火遁”就是火属性忍术）。发动时角色们需要保持在一定距离以内，此时会有红色的线相连接，之后发动忍术即可自动变化为连携忍术，注意连携忍术满足条件后一名角色发动即可，而发动时需要消耗双方的查克拉。以下是所有忍术的获得方法以及连携忍术的组合方法。



全忍术获得方法一览

忍术名称	取得方法	价格
忍华鸟兜	序章“二人の成长”第5话完成后购买	500NP
忍犬口寄せ	风影夺还の章“二人の晓”第1话任务下方购买	600NP
操袭刃	风影夺还の章“二人の晓”第4话任务右方购买	800NP
水遁・水牙弹	风影夺还の章“二人の晓”第6话任务下方购买	1000NP
神乐手里剑	风影夺还の章“二人の晓”第8话上方购买	1200NP
华怜四季彩	风影夺还の章“风影夺还任务”第2话下方购买	1500NP
土遁・土陵团子	风影夺还の章“风影夺还任务”第7话下方购买	1600NP
火遁・火龙炎弹	风影夺还の章“风影夺还任务”第7话任务右方购买	1700NP
忍术・毒千本	风影夺还の章“晓の实力”第3话下方购买	1800NP
操袭刃 爆	风影夺还の章“晓の实力”第5话任务右方购买	1900NP
幻术 霞	サスケ再会の章“再会と出会い”第1话任务上方购买	2000NP
雷遁・雷震闪	サスケ再会の章“再会と出会い”第4话任务上方购买	2100NP
爆式影潜	サスケ再会の章“再会と出会い”第6话任务上方购买	2500NP
暗器・爆闪クナイ玉	サスケ再会の章“天地桥の战い”第2话任务右方购买	2500NP
ダイナミック・エントリー	サスケ再会の章“つながり”第1话任务右方购买	2600NP
水遁・大铁炮玉	サスケ再会の章“つながり”第5话下方购买	2600NP
超爆瞬撒	不死の“晓”の章“新たなる胁威”第3话上方购买	2700NP
八挂空掌	不死の“晓”の章“新たなる胁威”第5话任务下方购买	2700NP
忍法・毒雾	不死の“晓”の章“新たなる胁威”第8话任务右方购买	3000NP
100Mパンチ	不死の“晓”の章“世代交代の时”第1话任务下方购买	3000NP
天守脚	不死の“晓”の章“世代交代の时”第5话上方购买	3100NP
口寄せ・屋台崩し	不死の“晓”の章“世代交代の时”第7话下方购买	3100NP
木ノ叶连风	“叶”の暗部袭击の章“ひだまりの人”第2话下方购买	3300NP
幻术 茜霞	“叶”の暗部袭击の章“ひだまりの人”第4话任务右方购买	3400NP
水遁・水鲛弹の术	“叶”の暗部袭击の章“叶の暗部”第2话任务右方购买	3600NP
樱花冲	“叶”の暗部袭击の章“叶の暗部”第5话上方购买	3700NP
通牙	“叶”の暗部袭击の章“叶の暗部”第8话任务右方购买	4000NP
死魂の术	“叶”の暗部袭击の章“自缚眼っ男”第2话上方购买	4000NP
飞燕・空穿	“叶”の暗部袭击の章“自缚眼っ男”第4话下方购买	4500NP
潜影蛇手	“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”第2话下方购买	5000NP
火遁・灰积烧	“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”第4话任务下方购买	6000NP
集中治愈	“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”最终话任务后购买	10000NP
超大玉螺旋丸	“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”最终话任务后购买	12000NP
涅槃精舍の术	“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”最终话任务后购买	9000NP
水遁・无限鲛	“蛇”结成の章“动き出す者たち”第3话下方购买	7000NP
风遁・练空弹	“蛇”结成の章“动き出す者たち”第5话任务右方购买	8000NP
口寄せ・罗生门	“蛇”结成の章“动き出す者たち”第8话上方购买	8000NP
火遁・豪火球の术	“蛇”结成の章“溢れる才气”第1话任务上方购买	8500NP
水遁・破奔流	“蛇”结成の章“溢れる才气”第3话任务右方购买	8500NP
邪蛇蜿蜒	二重の邂逅の章“イタチの影”第1话任务上方购买	9000NP
回复药の卷物	二重の邂逅の章“イタチの影”第2话任务右方购买	9000NP
土遁・鸢火灯	二重の邂逅の章“うちはの力”第2话任务下方购买	9000NP
夜凤凰	二重の邂逅の章“うちはの力”第4话下方购买	10000NP
雷切	二重の邂逅の章“迫り来る时”第1话任务上方购买	12000NP

通常连携忍术一览

忍术名称	连携忍术	效果
风尘着火の术	火属性忍术＋风属性忍术	前方扇形的连携忍术，威力、速度以及攻击力都不错
溶土乱喷火の术	火属性忍术＋土属性忍术	在自身前方发射数个熔岩块，需要目标站在喷射位置才能发挥最大威力
浓烟蒸汽流の术	火属性忍术＋水属性忍术	以目标为中心发射火忍术和水忍术，威力较小，注意发射后造成的蒸汽可以伤害敌人，且威力较大
雷火凤来の术	火属性忍术＋雷属性忍术	在中距离发射一个带火的电漩涡，攻击力和范围都一般
水乱波の术	风属性忍术＋水属性忍术	远距离的水波攻击，攻击范围较大威力也不错，但要注意只能攻击中、远距离的目标
大砂岚の术	风属性忍术＋土属性忍术	向前方发射告诉旋风，威力一般但发动速度快
风神卜雷神の术	风属性忍术＋雷属性忍术	在自身前方释放带电的旋风，威力强，释放后旋风会缓慢移动
放流雷祸の术	水属性忍术＋雷属性忍术	在中距离发射一个带电的水漩涡，攻击力和范围都一般
土龙弹の术	水属性忍术＋土属性忍术	在自身前方释放会发射飞行道具的土龙，攻击威力相当不错
地雷枪化术	土属性忍术＋雷属性忍术	在目标头上发射带电的土柱，速度快但威力较小

特定连携忍术一览

特殊忍术名称	协力角色	效果
飓风水涡の术	ナルト+ヤマト	中等范围的水属性忍术，发动速度快威力较强
傀儡・春铢击	サクラ+チヨバア	对地的强力锤击，发动速度较慢
医帝赌女	サクラ+纲手	对地的强力锤击，攻击力和攻击范围中等
コヒー忍术	カカシ+ガイ	直线型连携忍术，攻击力一般
日向・大回天	ネジ+ヒナタ	两人合力的范围攻击忍术，发动速度快且范围大，但攻击力较低
热血ダイナミック・エントリー	リー+ガイ	直线型连携忍术，攻击力一般
最后の一手	アスマ+シカマル	大范围攻击连携忍术，威力较高且发动速度快
魔幻・飞影	アスマ+红	直线型忍术，攻击威力一般
牙虫牙	キバ+シノ	对空型忍术，发动速度较快且攻击力较高
蛇	水月+重吾	直线型忍术，注意发动速度比较慢
合同艺术	デイダラ+サソリ	发射追逐型毒针，威力较低但附带毒效果
起爆地雷	デイダラ+トビ	在地面安置数个爆弹，踩上会立刻爆炸，威力和范围一般，如果没有踩到的话一定时间后也会自动引爆
幻术・夜叉鲛鸟	イタチ+鬼鲛	发射多个飞行道具，速度快范围大，但威力较低
不死の猛追	飞段+角都	直线型连携忍术，发动速度慢，注意在墙角的话威力很大概率会下降
火遁・うちは	大炎団	サスケ+イタチ
大砂岚の术	我爱罗+テマリ／サソリ+テマリ	发射直线型砂风暴，速度快威力也较强
流砂瀑流・毒	我爱罗+カンクロウ	发动大范围的毒流砂，威力较低但攻击附带毒效果
亡者の雷	サスケ+大蛇丸	以自身为中心发动圆形的雷属性攻击，速度快威力强但要注意范围较小
师弟・螺旋丸	水门+カカシ／ナルト+自来也	发动协力型螺旋丸，要注意发动前有1秒的蓄力时间
二人の切礼	ナルト+サスケ／学园ナルト+学园サスケ	千鸟和螺旋丸的协力攻击，发动速度快但威力一般，注意攻击距离为直线型

奥义

奥义相当于角色的超必杀，只能在对战模式中使用。对战中当角色的查克拉高于1级时连按两次△键即可进入奥义发动模式（查克拉最高为3级），此时角色的头上会出现“奥义发动”的字样，再按下○键即可发动奥义。奥义击中敌人后会出现奥义输入画面，此时玩家需要按照画面上的提示快速依次输入指定的按键，速度越快发动后的攻击力越高，如果在有同伴的情况下还可以增加攻击力。而我方被击中时也会要求以同样的方式输入按键，只不过提升攻击力变为了提升玩家的防御力(输入错误也可以发动，但攻击力和防御力会大幅下降)。除此之外，一些奥义还会附带特殊效果，例如让对手中毒等等。奥义的特点在于威力都比较大，可以说是对战模式中快速击倒敌人的杀手锏。



关于战术

战术是在关卡前可以使用的技巧，当玩家在剧情中购买到战术后，就可以在进入关卡前选择“战术使用”选项发动战术，每次发动战术需要消耗一定的NP币，发动战术后效果会持续到该关卡结束为止。战术效果多种多样，例如增加关卡中角色的攻防能力，或者给角色添加HP回复能力等等，随着剧情关卡的深入，能够使用的战术也会越来越多，最后要注意的是一个关卡中每次只能使用一个战术，再次使用的话之后的战术效果会覆盖之前使用的效果。合理地使用战术能够大幅度降低关卡的难度。



全战术一览

名称	类别	获得方法	效果	消费NP	发动时需消耗的NP
战术の书・跳跃 ～一～	特殊系战术	序章“二人の成长”第3话完成后购买	1P的跳跃高度少量上升	1000	20
战术の书・速攻 ～一～	速度系战术	风影夺还の章“二人の晓”第2话上方购买	1P的移动速度少量上升	250	20
战术の书・防身 ～一～	防御系战术	风影夺还の章“二人の晓”第3话任务下方购买	1P的防御力少量上升	400	40
战术の书・刚力 ～一～	攻击系战术	风影夺还の章“二人の晓”第5话上方购买	1P的攻击力少量上升	700	50
战术の极意书・跳跃 ～一～	特殊系战术	风影夺还の章“二人の晓”第5话任务下方购买	我方全员的跳跃高度少量上升	400	40
战术の极意书・速攻 ～一～	速度系战术	风影夺还の章“二人の晓”第6话上方购买	我方全员的移动速度少量上升	500	50
战术の极意书・防身 ～一～	防御系战术	风影夺还の章“风影夺还任务”第2话任务上方购买	我方全员的防御力少量上升	700	70
战术の极意书・刚力 ～一～	攻击系战术	风影夺还の章“风影夺还任务”第4话下方购买	我方全员的攻击力少量上升	1000	100
战术の书・全开 ～一～	特殊系战术	风影夺还の章“风影夺还任务”第6话下方购买	1P的攻击力、防御力和速度少量上升	1000	100
战术の书・跳跃 ～二～	特殊系战术	风影夺还の章“晓の实力”第3话上方购买	1P的跳跃高度上升	400	40
战术の书・速攻 ～二～	速度系战术	サスケ再会の章“再会と出会い”第1话任务下方购买	1P的移动速度上升	500	50
战术の书・防身 ～二～	防御系战术	サスケ再会の章“再会と出会い”第2话任务上方购买	1P的防御力上升	700	70
战术の书・刚力 ～二～	攻击系战术	サスケ再会の章“再会と出会い”第6话下方购买	1P的攻击力上升	1500	100
战术の极意书・全开 ～一～	特殊系战术	サスケ再会の章“天地桥の战い”第1话任务上方购买	味方全员的攻击力、防御力和速度少量上升	1500	200
战术の极意书・跳跃 ～二～	特殊系战术	サスケ再会の章“つながり”第1话任务上方购买	我方全员的跳跃高度上升	600	60
战术の极意书・速攻 ～二～	速度系战术	サスケ再会の章“つながり”第7话下方购买	我方全员的移动速度上升	700	70
战术の极意书・防身 ～二～	防御系战术	不死の“晓”の章“新たなる胁威”第2话上方购买	我方全员的防御力上升	1000	100
战术の极意书・刚力 ～二～	攻击系战术	不死の“晓”の章“新たなる胁威”第4话任务下方购买	我方全员的攻击力上升	1000	150
战术の术・全开 ～二～	特殊系战术	不死の“晓”の章“新たなる胁威”第6话下方购买	1P的攻击力、防御力和速度上升	1500	200
战术の术・削攻	特殊系战术	不死の“晓”の章“新たなる胁威”第6话下方购买	1P的攻击时附带削减查克拉效果	2600	300
战术の术・跳跃 ～三～	特殊系战术	不死の“晓”の章“世代交代の时”第1话任务上方购买	1P的跳跃高度大幅上升	600	60
战术の书・速攻 ～三～	速度系战术	不死の“晓”の章“世代交代の时”第3话上方购买	1P的移动速度大幅上升	700	70
战术の书・活性	特殊系战术	不死の“晓”の章“世代交代の时”第6话任务上方购买	1P的查克拉持续回复	3200	470
战术の极意书・削攻	特殊系战术	“叶”の暗部袭击の章“ひだまりの人”第4话下方购买	全员攻击时附带削减查克拉效果	3500	350
战术の书・防身 ～三～	防御系战术	“叶”の暗部袭击の章“ひだまりの人”第5话上方购买	1P的防御力大幅上升	1000	100
战术の书・刚力 ～三～	攻击系战术	“叶”の暗部袭击の章“叶の暗部”第3话下方购买	1P的攻击力大幅上升	1500	150
战术の极意书・全开 ～二～	特殊系战术	“叶”の暗部袭击の章“叶の暗部”第5话下方购买	味方全员的攻击力、防御力和速度上升	2500	300
战术の书・觉醒	特殊系战术	“叶”の暗部袭击の章“叶の暗部”第7话任务下方购买	1P更容易进入觉醒模式	3700	500
战术の书・体力	特殊系战术	“叶”の暗部袭击の章“叶の暗部”第9话上方购买	1P体力进入持续回复状态	3700	500
战术の极意书・跳跃 ～三～	特殊系战术	“叶”の暗部袭击の章“自缚眼っ男”第2话下方购买	我方全员的跳跃高度大幅上升	800	80
战术の极意书・速攻 ～三～	速度系战术	“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”第2话右方购买	我方全员的移动速度大幅上升	900	100
战术の术・全开 ～三～	特殊系战术	“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”第7话任务右方购买	1P的攻击力、防御力和速度大幅上升	2500	300
战术の极意书・防身 ～三～	防御系战术	“蛇”结成の章“动き出す者たち”第5话任务右方购买	我方全员的防御力大幅上升	1500	150
战术の极意书・刚力 ～三～	攻击系战术	“蛇”结成の章“动き出す者たち”第9话任务右方购买	我方全员的攻击力大幅上升	2000	200
战术の极意书・活性	特殊系战术	二重の邂逅の章“イタチの影”第1话任务下方购买	味方全员的查克拉进入持续回复状态	4000	550
战术の极意书・觉醒	特殊系战术	二重の邂逅の章“イタチの影”第2话任务上方购买	我方全员更容易进入觉醒模式	4500	520
战术の书・治愈	特殊系战术	二重の邂逅の章“うちはの力”第3话任务右方购买	我方全员体力进入持续回复状态	4500	520
战术の极意书・全开 ～三～	特殊系战术	二重の邂逅の章“迫り来る时”第1话任务下方购买	味方全员的攻击力、防御力和速度大幅上升	4000	400

觉醒模式

觉醒模式只能在对战模式下使用，进入战斗后角色体力槽左方的螺旋标志就是玩家的觉醒槽，一般来说一开始都是上了锁的，需要经过一定的时间才能够自动解锁，解锁后根据提示按下L键就会进入觉醒模式，该模式下除了会固定提升角色攻击力以及回复满查克拉外，还会附带一些特殊效果，特殊效果根据角色不同也会有区别。注意附带的效果中会有有利的正面效果也会有不利的负面效果，例如ナルト（第四觉醒）的觉醒状态下HP就会逐渐减少，不过一般来说附带了负面效果的觉醒状态都会有比较强的正面效果支撑，例如イタチ的月读模式虽然会持续减少自身的HP和查克拉，但附带效果中让敌人行动变慢的月读结界却非常强力。在战斗中根据情况合理地利用觉醒模式能够更加快速地消灭对手，玩家可以查看下表了解每名角色具体的觉醒效果。

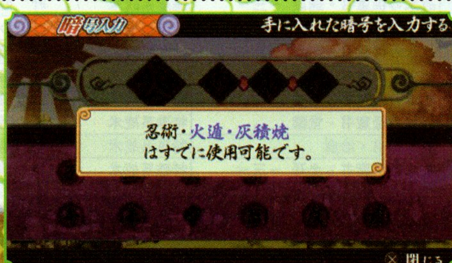


全角色觉醒模式效果一览

角色名称	觉醒模式	效果
ナルト	朱い查克拉モード	攻击力上升/查克拉全回复/攻击方式变更
ナルト（第四觉醒）	第四觉醒モード	攻击力上升/查克拉全回复/HP徐徐减少/可以使用威力超强的“虚狗炮”
第四觉醒ナルト	メルティメットモード	攻击力上升/查克拉全回复
サクラ	医术モード	攻击力上升/查克拉全回复/HP徐徐回复/查克拉徐徐减少
サイ	速笔モード	攻击力上升/查克拉全回复/速度上升/部分招式变化
カカシ	万华镜写轮眼モード	攻击力上升/查克拉全回复/增加部分招式/可使用威力强大的“神威”/查克拉和HP徐徐减少
ネジ	白眼モード	攻击力上升/查克拉全回复/移动速度上升/攻击到对手时大幅减少对方的查克拉
リー	开门モード	攻击力上升/查克拉全回复/增加部分招式/HP徐徐减少
テンテン	暗器モード	攻击力上升/查克拉全回复/增加部分招式
ガイ	开门モード	攻击力上升/查克拉全回复/部分招式强化/攻击到对手时自己的HP也会下降（微量）/移动速度大幅上升
シカマル	天略モード	攻击力上升/查克拉全回复/部分招式强化
いの	天华モード	攻击力上升/查克拉全回复/部分招式变化/移动速度大幅上升/查克拉徐徐减少
チョウジ	超倍化モード	攻击力上升/查克拉全回复/身体变大，所有招式的性能强化/查克拉徐徐减少
アスマ	飞燕モード	攻击力上升/查克拉全回复/部分招式变化
キバ	牙兽モード	攻击力上升/查克拉全回复/攻击力和部分招式强化/移动速度上升
シノ	缠虫モード	攻击力上升/查克拉全回复/身体被虫子包围，部分招式强化
ヒナタ	白眼モード	攻击力上升/查克拉全回复/攻击招式强化/攻击到对手时会同时减少对方的查克拉/移动速度小幅上升
红	胧舞モード	攻击力上升/查克拉全回复/查克拉徐徐减少/被部分招式攻击时会自动使用替身术/移动速度上升
サスケ	咒印2モード	攻击力上升/查克拉全回复/大部分招式强化
水月	水态モード	攻击力上升/查克拉全回复/飞行道具攻击无效
香燐	探索モード	攻击力上升/查克拉全回复/移动速度上升
重吾	咒印モード	攻击力上升/查克拉全回复/攻击大幅增加/忍术变为ガンマ・リブラ，威力大但消耗查克拉量也会加倍
デイダラ	C2モード	攻击力上升/查克拉全回复/变为乘骑状态，可以飞到空中进行攻击，招式性能全部变化/查克拉徐徐减少
ヒルコ	メルティメットモード	攻击力上升/查克拉全回复/所有攻击附带毒效果/移动速度小幅上升
サソリ	自分傀儡モード	攻击力上升/查克拉全回复/变成自身傀儡状态，所有招式变化
サソリ（自身傀儡）	メルティメットモード	攻击力上升/查克拉全回复/移动速度小幅上升/攻击附带毒效果
トビ	瞬速モード	攻击力上升/查克拉全回复/移动速度小幅上升/部分招式变化
イタチ	月读モード	攻击力上升/查克拉全回复/部分招式变化/敌人进入圈内所有行动大幅变慢/查克拉和HP徐徐减少
鬼鲛	怪人モード	攻击力上升/查克拉全回复/部分招式变化/攻击会减少敌人的查克拉
飞段	仪式モード	攻击力上升/查克拉全回复/部分招式变化/移动速度小幅上升/先攻击对手一次，然后站到圈内使用咒礼攻击自己等于攻击对手
角都	侵脏モード	攻击力上升/查克拉全回复/增加各种属性的忍术
ペイン 一	六道モード	攻击力上升/查克拉全回复
ペイン 二	六道モード	攻击力上升/查克拉全回复
ペイン 三	六道モード	攻击力上升/查克拉全回复
小南	天纸モード	攻击力上升/查克拉全回复/变为飞行模式，该模式下增加新的招式/查克拉徐徐减少
我爱罗	风影モード	攻击力上升/查克拉全回复/变为飞行模式，所有招式性能变更/查克拉徐徐减少
テマリ	风缠モード	攻击力上升/查克拉全回复/移动速度上升/部分招式的性能变化
カンクロウ	凶剧モード	攻击力上升/查克拉全回复/移动速度小幅上升/所有攻击附带毒属性效果
チョバア	傀儡功绩モード	攻击力上升/查克拉全回复/移动速度小幅上升/觉醒状态中部分招式的性能变化
ヤマト	木遁秘术モード	攻击力上升/查克拉全回复/大部分招式的性能强化，威力增加
シズネ	医术モード	攻击力上升/查克拉全回复/HP持续回复/部分招式的性能变化/查克拉徐徐减少
纲手	医术モード	攻击力上升/查克拉全回复/HP持续回复/部分招式的性能变化/查克拉徐徐减少/移动速度上升
自来也	仙人モード	攻击力上升/查克拉全回复/大部分招式变化为新招式/移动速度上升
カブト	メルティメットモード	攻击力上升/查克拉全回复/少量招式的性能变化/HP快速回复，但查克拉徐徐减少
大蛇丸	白蛇モード	攻击力上升/查克拉全回复/移动速度上升/攻击附带毒属性效果
凭依 カブト	大蛇モード	攻击力上升/查克拉全回复/移动速度上升/攻击附带毒属性效果/HP快速回复，但查克拉徐徐减少
ミナト	闪光モード	攻击力上升/查克拉全回复/移动速度上升/大部分招式攻击速度加快
学园ナルト	番长モード	攻击力上升/查克拉全回复/部分招式强化
学园サスケ	本气モード	攻击力上升/查克拉全回复/部分招式强化
オビト	写轮眼モード	攻击力上升/查克拉全回复/部分招式强化
少年 カカシ	白牙モード	攻击力上升/查克拉全回复/追加新的招式

暗号

（注：在“ド根性の木”下玩家可以输入特定的暗号来提前获得游戏中的一些忍术或壁纸等，以下是目前已知的所有暗号一览。）



暗号属性	暗号密码	获得奖励
火	子卯申	忍术“火遁 灰积烧”
火	丑卯午	壁纸2“火影ナルト”
火	巳辰卯	忍术“火遁・火龙炎弹”
火	辰子申	忍术“火遁・豪火球の术”
火	未亥丑	忍术“暗器・爆闪クナイ玉”
火	酉卯亥	忍术“ダイナミック・エントリー”
火	申亥卯	忍术“樱花冲”
火	未丑寅	フィギュア设定特典・神と天使
火	戌卯寅	フィギュア设定特典・アスマ班
火	午卯未	忍术“夜凤凰”
风	申寅酉	忍术“飞燕・空穿”
风	丑亥卯	忍术“风遁・练空弹”
风	午卯寅	忍术“忍法・毒雾”
风	辰午子	忍术“起爆瞬撒”
风	子卯丑	忍术“操袭刃”
风	酉丑寅	忍术“木ノ叶连风”
风	辰未酉	忍术“幻术 霞”
风	戌申辰	忍术“八卦空掌”
风	戌亥午	忍术“通牙”
风	卯辰丑	フィギュア设定特典・火影室
雷	子巳午	忍术“100mパンチ”
雷	午亥丑	忍术“忍犬口寄せ”
雷	寅戌子	忍术“潜影蛇手”
雷	申戌丑	忍术“死魂の术”
雷	未丑戌	忍术“雷遁・雷震闪”
雷	申酉巳	忍术“雷切”
雷	酉亥戌	忍术“幻术 茜霞”
雷	寅酉戌	忍术“邪蛇蜿蜒”
雷	未丑酉	忍术“口寄せ・屋台崩し”
雷	戌寅亥	フィギュア设定特典・暗に巣食う者
雷	巳辰申	フィギュア设定特典・红班
土	子亥申	忍术“天守脚”
土	申亥酉	忍术“口寄せ・罗生门”
土	未亥戌	フィギュア设定特典・ライバル
土	酉丑巳	フィギュア设定特典・砂の三姐弟”
土	寅卯未	忍术“土遁・土陵团子”
水	午子丑	忍术“水遁・水牙弹”
水	辰亥戌	忍术“涅槃精舍の术”
水	子寅子	忍术“集中治愈”
水	丑戌未	忍术“水遁・破奔流”
水	酉子申	忍术“神乐手里剑”
水	申辰酉	忍术“水遁・水鲛弹の术”
水	巳辰丑	フィギュア设定特典・うら若き乙女
水	戌子酉	フィギュア设定特典・ガイ班
水	戌巳丑	フィギュア设定特典・意志を継ぎし者
水	未申子	忍术“水遁・大铁炮玉”

フィギュア设定特典

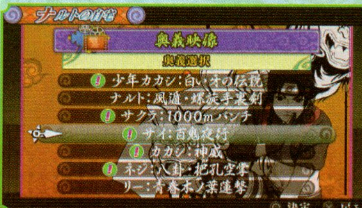
特典名称	取得方法
うずまきナルト	初期取得
二人の成长	完成序章
ひとつの繋がり	完成风影夺还の章
疾风迅雷	完成サスケ再会の章
“晓”	完成不死の“晓”の章
月の安らぎ	完成“叶”の暗部袭击の章
“蛇”	完成“蛇”结成の章
“电光火石”	完成二重の邂逅の章
战场のボーイズライフ	完成所有章节
不死コンビ	购买完所有战术
兄弟	购买完所有设定集
真・シカマル小队	购买完所有忍术
うら若き乙女	累计取得NP达到50000
红班	累计取得NP达到150000
アスマ班	累计取得NP达到250000
ガイ班	累计取得NP达到350000
砂の三姐弟	累计取得NP达到450000
火影室	累计取得NP达到550000
暗に巣食う者	累计取得NP达到650000
神と天使	累计取得NP达到750000
意志を継ぎし者	累计取得NP达到850000
ライバル	累计取得NP达到950000



（注：フィギュア设定特典就是指基础菜单界面的背景，获得了新的背景后在“ド根性の木”模式下即可更改）

全壁纸、奥义及音乐获得方法

名称	取得方法	价格
ナルト	序章“二人の成长”第4话任务下方购买	3000NP
サクラ	序章“二人の成长”第5话任务上方购买	4000NP
カカシ	风影夺还の章“二人の晓”第3话下方购买	5000NP
我爱罗	风影夺还の章“二人の晓”第3话任务上方购买	4000NP
カンクロウ	风影夺还の章“二人の晓”第5话任务上方购买	4000NP
テマリ	风影夺还の章“二人の晓”第8话下方购买	5000NP
ガイ	风影夺还の章“风影夺还任务”第3话上方购买	7000NP
ネジ	风影夺还の章“风影夺还任务”第5话下方购买	6000NP
リー	风影夺还の章“风影夺还任务”第5话任务下方购买	7000NP
テンテン	风影夺还の章“风影夺还任务”第6话任务上方购买	6000NP
チョバア	风影夺还の章“晓の实力”第2话下方购买	8000NP
纲手	风影夺还の章“晓の实力”第5话下方购买	10000NP
シノ	サスケ再会の章“再会と出会い”第2话下方购买	9000NP
キバ	サスケ再会の章“再会と出会い”第4话下方购买	9000NP
ヒナタ	サスケ再会の章“再会と出会い”第5话任务上方购买	10000NP
サイ	サスケ再会の章“再会と出会い”第7话任务右方购买	10000NP
ヤマト	サスケ再会の章“天地桥の战い”第1话任务下方购买	13000NP
第四觉醒ナルト 画像	サスケ再会の章“天地桥の战い”第3话任务右方购买	5000NP
カブト 画像	サスケ再会の章“つながり”第3话上方购买	5000NP
大蛇丸	サスケ再会の章“つながり”第5话上方购买	15000NP
シカマル	不死の“晓”の章“新たなる胁威”第2话下方购买	14000NP
チョウジ	不死の“晓”の章“新たなる胁威”第5话上方购买	14000NP
いの	不死の“晓”の章“新たなる胁威”第8话下方购买	14000NP
アスマ	不死の“晓”の章“世代交代の时”第1话任务下方购买	15000NP
红	不死の“晓”の章“世代交代の时”第3话下方购买	15000NP
シズネ	不死の“晓”の章“世代交代の时”第5话下方购买	15000NP
ヒルコ	“叶”の暗部袭击の章“ひだまりの人”第2话上方购买	5000NP
デイダラ	“叶”の暗部袭击の章“ひだまりの人”第5话任务右方购买	19000NP
鬼鲛	“叶”の暗部袭击の章“叶の暗部”第2话下方购买	19000NP
サソリ	“叶”の暗部袭击の章“叶の暗部”第3话任务上方购买	19000NP
サソリ（自分傀儡）	“叶”の暗部袭击の章“叶の暗部”第7话任务右方购买	5000NP
イタチ	“叶”の暗部袭击の章“叶の暗部”第9话任务下方购买	19000NP
飞段	“叶”の暗部袭击の章“自缚眼っ男”第2话任务下方购买	20000NP
角都	“叶”の暗部袭击の章“自缚眼っ男”第4话上方购买	20000NP
小南	“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”第2话上方购买	22000NP
ペイン	“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”第5话上方购买	23000NP
自来也	“叶”の暗部袭击の章“立ち上がる者”第6话任务右方购买	23000NP
サスケ	“蛇”结成の章“动き出す者たち”第2话上方购买	23000NP
水月	“蛇”结成の章“动き出す者たち”第3话上方购买	23000NP
香燐	“蛇”结成の章“动き出す者たち”第9话上方购买	23000NP
重吾	“蛇”结成の章“溢れる才气”第2话任务右方购买	23000NP
トビ	二重の邂逅の章“イタチの影”第1话任务下方购买	23000NP
少年カカシ	二重の邂逅の章“うちはの力”第2话任务上方购买	28000NP
オビト	二重の邂逅の章“うちはの力”第3话任务右方购买	28000NP
学园サスケ	二重の邂逅の章“迫り来る时”最终话的任务后购买	12000NP
学园ナルト	二重の邂逅の章“迫り来る时”最终话的任务后购买	12000NP
凭依 カブト	二重の邂逅の章“迫り来る时”最终话的任务后购买	28000NP
ミナト	二重の邂逅の章“迫り来る时”最终话的任务后购买	30000NP
うずまきナルト 壁纸2	累计取得NP达到100000	—
うちはサスケ 壁纸2	累计取得NP达到200000	—
春野サクラ 壁纸2	累计取得NP达到300000	—
はたけカカシ 壁纸2	累计取得NP达到400000	—
五代目风影・我爱罗 壁纸2	累计取得NP达到500000	—
奈良シカマル 壁纸2	累计取得NP达到600000	—
自来也 壁纸2	累计取得NP达到700000	—
デイダラ 壁纸2	累计取得NP达到800000	—
うちはイタチ 壁纸2	累计取得NP达到900000	—
波风ミナト 壁纸2	累计取得NP达到999999	—



（注：购买壁纸、奥义等收集要素后可以在剧情模式中的“ナルトの自宅”中查看。）



这款改编自深夜档动画《女王之刃》的作品，相信在当初公布时就引起了不少玩家的关注。游戏将热血的《机战》和喷血的《女王之刃》巧妙地结合起来，虽然作为一款走格子的游戏，不管是系统还是平衡性上都远远达不到《机战》的标准；作为一款“杀必死”游戏，CG和动画的数量也远低于同类作品的要求，不过将两者结合起来再用破甲系统这种邪恶的方式来诱导玩家的做法却是不少男性玩家无法抵挡的，再加上不厚道的观赏模式中并没有收录游戏中的各个破甲CG图，这也逼得玩家只有一遍又一遍地玩下去，虽然是被逼的，不过总体来说还是很开心。

文 阿鲁

S·RPG

女王之刃 螺旋混沌
クイーンズブレイド スパイラルカオス

NBGI	2009年12月17日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上	

战前准备界面

パーティーメンバー	查看队伍状态
ショップ	购买道具以及强化装备
アイテム	装备、使用道具或宝石
コミュニケーション	与同队的女性角色交谈或者训练，可大幅增加好感度
コスチューム	换装（第18话后开启）
システム设定	对游戏的系统进行各种设定
データ	储存、读取记录
GO NEXT STAGE	进入下一话
GO FREE STAGE	进入自由战斗

华丽的破甲

游戏中，只要是女性角色，除了本身有HP外，全身上下五个部位的装甲也分别有各自的HP，将某个部位的HP减为0时这个部位的装甲就会被破坏，此时游戏屏幕上会出现该角色破甲时的特写画面，破坏不同的部位特写画面各不相同，这个破甲系统算得上是本作的核心系统，相信大部分玩家也是冲着这个系统来进行游戏的。角色自身的HP为0或者全身五个部分的装甲全被破坏都将视为战斗不能，由于部位装甲的HP



与角色自身的HP几乎成正比，因此想破坏全身的装甲可不是一件容易的事，往往装甲还没破坏完时对方就已经战斗不能了，于是就有必要仔细研究一下如何才能顺利完成全破甲。

破甲须知

每个角色都有不少攻击招式，而这些招式都会针对攻击特定的部位，想要完成全破甲就必须合理分配这些攻击招式，这样才能攻击到敌人全身上下所有部位的装甲。想破甲，命中率是必不可少的，命中率越高就意味着选择攻击时的预判伤害值越准确，这样一来就可以在战斗前大致判断对敌人的破甲情况了；其次就是要提高CT率（会心一击率），虽然会心一击会对敌人本身的HP造成比较大的伤害，不过CT率在追击时也是存在的，如果能保证追击时大量出现会心一击，那全破甲就非常有希望了；再来就是要好好利用破甲后的追击系统，只要成功将对手破甲后，就会出现一小段时间的追击指令，按下十字键的方向键或者L/R键就可以对指定部位进行追击了，不过追击指令的选择时间很短，因此大家一定要眼疾手快，可别光顾着看破甲时的CG图片，追击时的攻击只对装甲造成伤害，不会伤及角色自身的HP，并且追击时的命中率为100%，因此很容易在追击时出现再次破甲的情况，接下来还可以继续对其他部位进行再次追击，处理得当就可以通过追击破坏掉对手全身的装甲了；最后的要点就是会使用回复技能的男主角和巨乳修女，游戏后期敌人的部位HP通常比较高，就算通过追击都不一定能达成全破，这个时候就需要让男主角和修女充当“叛徒”为敌人进行回复。当然最好的破甲方法还是利用异常状态，后期得到拥有“メルトプラス”技能的宝石后就可以利用这个技能让敌人中“溶解”状态，接下来只要等待对方的部位HP慢慢减光后再上去补上一刀就能轻松完成全破甲了。在游戏中，每位女性角色共有8张战斗CG图，其中破坏5个部位分别对应5张，剩下的3张分别对应自身HP为0时、所有部位HP为0时以及自身HP和所有部位HP都为0时。

战斗要点

由于是“眼镜厂”制作的走格子游戏，因此本作中可以找到很多《机战》的影子，スキル相当于《机战》里的精神，アイテ



ム则相当于《机战》里可使用的强化道具。在敌人行动回合时，我方受到攻击可以选择的选项有反击、防御和部位防御。反击和防御就不用解释了，部位防御指的是大幅降低某个部位HP的伤害，由于部位被破坏后受到攻击时的伤害会提高，为了提高生存率可以在部位HP比较低的时候选择部位防御，不过部位被破坏涉

及到CG图的观赏，相信在一周目游戏时很少有人会去选择不被破甲吧。

本作除了角色HP、部位HP和可用于使用技能的SP外，还有AP和斗气这两项数值。角色发动攻击时需要消耗AP值，不同的招式消耗的AP数量也有所区别，一般来说消耗AP值越高的招式威力也越大，一次战斗中重复使用同种攻击技能时AP的消耗会增加且该技能的命中率会降低。当角色的AP值不够发动攻击时就无法再进行攻击或反击了，每回合开始时会自动回复60点AP，破坏敌人部位装甲时也能进行回复，当然还可以通过使用技能来回复AP值。角色攻击或者受到攻击时都会增加斗气，其中受到攻击时斗气增长幅度会非常大，随着斗气的增加，角色的攻击力和命中率都会有所提升，角色后期通过升级学会的必杀技也必须在斗气处于满值的时候才能使用，使用必杀技后斗气归零。

每个角色的攻击都有最大攻击次数，最大攻击次数和攻击技能都会随着等级的提升而增加，每次升级后不但角色的能力会全面提高，并且在过关之后还会给玩家额外的点数分配到角色的各项能力上，每升一级可以获得3点额外点数，不过前提是过关时该角色必须留在战场上。虽然可以自由培养，不过本作对命中率的要求很高，如果额外的点数不分配在命中上很可能导致后期全体成员打不中敌人的情况发生，当然如果愿意花时间练级也是可以避免这种情况的。

技能表

攻击系

技能名	消费SP	效果
斗争心	30	一次攻击伤害1.5倍
气迫	30	一次攻击伤害两倍
觉醒	30	一次攻击命中率和伤害两倍
逆鳞	40	一次攻击命中率和伤害两倍
リベンジ	30	一次反击伤害1.5倍
ポイズンプラス	15	两回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“毒”状态
タイアープラス	10	两回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“疲劳”状态
パライズプラス	30	两回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“麻痹”状态
メルトプラス	25	两回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“溶解”状态
カースプラス	20	两回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“诅咒”状态
レイジープラス	30	两回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“消沉”状态
コンフュプラス	25	两回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“混乱”状态

辅助系

技能名	消费SP	效果
呼び出す	35	召唤出已经收服的奴隶怪兽，地图上最多只能召唤3只（ジャン专用技能）
好战意欲	40	下次攻击可以打倒对方时可获得再次行动的机会
连续行动	60	两回行动
ラッキー	30	下次攻击可以打到对方时可获得的经验值和金钱两倍
结界	40	三回合内，自身周围3格范围内我方角色受到伤害减轻20%
暗隐れ	50	一回合内，回避敌人所有攻击
インビジブル	50	一回合内，回避敌人所有攻击
步行术	20	自身移动力+3
飞行	20	自身移动力+3
浮游	20	自身攻击距离+2，远程攻击无效
瞬间移动	20	可在6格的范围里随意移动
野生の勘	5	找出画面中隐藏的道具
师の教え	20	三回合内，每回合开始时自动回复AP量为两倍
ささやく	20	将指定角色的斗气减为0
言灵	30	3格范围内全部敌人的斗气降低50%
ふっとばし	20	让与被攻击敌人相邻的敌人受到被攻击者50%的伤害
シャウト	40	两回合内，自身周围3格范围内的敌人攻击力降低50%
パワーアップ	20	一回合内自身攻击力提高25%
ディフェンスアップ	15	一回合内自身防御力提高25%
ヒットアップ	20	一回合内自身命中值提高25%
スピードアップ	15	一回合内自身回避值提高25%
クリティカルアップ	20	一回合内自身CT发生率提高25%
ムーブアップ	20	自身移动力+3
レンジアップ	25	自身攻击距离+2，远程攻击无效
オールアップ	60	一回合内，自身附加所有增益效果
パワーダウン	25	一回合内，指定敌人攻击力降低25%
ディフェンスダウン	20	一回合内，指定敌人防御力降低25%
ヒットダウン	25	一回合内，指定敌人命中值降低25%
スピードダウン	20	一回合内，指定敌人回避值降低25%
クリティカルダウン	25	一回合内，指定敌人CT发生率降低25%
ムーブダウン	25	指定敌人移动力-3，最低移动力不为0
レンジダウン	30	指定敌人攻击距离-2，远程攻击无效，最低攻击距离不为0
オールダウン	65	一回合内，给指定敌人附加所有减益效果

回复系

技能名	消费SP	效果
见习いヒール	30	指定角色HP、全部位HP回复30%
治愈	25	指定角色HP回复50%
ヒールLv1	10	自身HP回复30%
ヒールLv2	15	自身HP回复50%
ヒールLv3	20	指定HP回复50%
神の祝福	40	两格范围内我方全部角色HP回复50%
のほほん空间	60	三回合内，每回合开始时自身周围3格范围内所有我方角色HP回复30%
リペアーLv1	20	自身全部位HP回复30%
リペアーLv2	30	自身全部位HP回复50%
リペアーLv3	40	指定角色全部位HP回复50%
リペアーLv4	60	指定角色全部位HP全回复
部位修复	50	两格范围内我方全部角色全部位HP回复50%
リフレッシュLv1	5	自身AP回复30%
リフレッシュLv2	8	自身AP回复50%
リフレッシュLv3	10	指定角色AP回复50%
キュアポイズン	10	指定角色“毒”状态恢复
キュアタイアー	5	指定角色“疲劳”状态恢复
キュアパライズ	25	指定角色“麻痹”状态恢复
キュアメルト	20	指定角色“溶解”状态恢复
キュアカース	15	指定角色“诅咒”状态恢复
キュアレイジー	25	指定角色“消沉”状态恢复
キュアコンフュ	35	指定角色“混乱”状态恢复
キュアオール	35	指定角色全异常状态恢复
破邪舞い	40	两格范围内我方全部角色异常状态全恢复

异常状态与特殊状态

游戏中的史莱姆、章鱼和木乃伊类敌人在攻击时会附带各种异常状态，玩家在装备宝石后也可以使用攻击时可以附加异常状态的技能，其中“麻痹”这种状态是非常厉害的，中此状态后基本就是废人一个，任人鱼肉，包括最后的BOSS都可以用让她中“麻痹”的方法来屈死，因此大家一定要好好利用这个强大的异常状态才是。

每个角色都拥有两个特殊状态，一个为正面状态一个为负面状态，可以在状态栏里查看。只要有两个或两个以上部位被破坏时就有一定几率触发，破坏得越多触发几率越高。这种状态对能力的增减非常大，不过触发正面状态还是负面状态完全随机，由于有很大的碰运气的成分，因此不推荐使用，当然在一周目游戏的后期想不被破甲还是相当困难的。

异常状态

状态名	说明
毒	每回合开始时，角色HP减少10%
疲劳	每回合开始时自动回复AP量减半
麻痹	一切行动不能，包括移动、攻击、反击以及援护攻击和援护防御，并且回避值为0
溶解	每回合开始时，全部位HP减少10%
诅咒	每回合开始时，SP减少10
消沉	除使用道具外，无法提升斗气
混乱	无法使用技能和道具

特殊状态(Passsion Act)

负面状态

状态名	说明
战斗意欲减	一回合内，最大攻击次数-1
行动不可	强制行动终了
回避不可	一回合内，回避值为0
战斗不可	一回合内，不能进行攻击或反击
攻击不发	一回合内，命中值为0
无防备	一回合内，防御力为0
足がすくむ	一回合内，移动力为0
AP消费增	一回合内，AP消费两倍
SP消费增	一回合内，SP消费两倍
斗气减退	斗气减为0

正面状态

状态名	说明
ガード	一回合内，防御力两倍
先制攻击	一回合内，反击时必定先出手
怒り心头	一回合内，所有攻击都为会心一击
AP消费なし	一回合内，AP消费为0
SP消费なし	一回合内，SP消费为0
速攻	一回合内，命中值100%
全回避	一回合内，回避敌人的所有攻击
斗气增进	斗气变为最大

宝石系统

在游戏中，宝石除了可以在商店中购买，还可以在战斗中将某些敌人破甲并击败后获得。宝石一共有4种颜色，每颗宝石都有其对应的技能，其中某些技能需要所持宝石达成特定的颜色组合时才能使用。每个角色可以装备3颗宝石，除了可以额外增加技能，每装备一颗和该角色属性对应的宝石，攻击力也会有所加成。



全宝石列表

宝石名	属性	技能1	技能2	技能3	入手方法
ガーネット	强	ディフェンスアップ	—	—	ニクス路线第11话后商店购买
カーネリアン	强	ヒットアップ	—	—	第2话破坏ラミカ的胸/地上路线第24话破坏ティラノ的腰/冥界路线第25话破坏ティラノ的腰
クイーンルビー	强	パワーアップ（技能发动条件：红+白）	ディフェンスダウン	—	第19话以后商店购买
タイガーアイ	强	スピードアップ	ヒットダウン	—	第4话破坏エリナ的胸/ニクス路线第14话破坏ダイノス的腰
ナイトソウル	强	ムーブアップ（技能发动条件：蓝+白）	パライズプラス	—	トモエ路线第6话破坏ハーピー的胸
ブラッドストーン	强	スピードダウン	—	—	第3话破坏エリナ的胸
ルビー	强	パワーアップ（技能发动条件：红+白）	—	—	第10话以后商店购买
ローズクォーツ	强	リフレッシュ Lv1	—	—	第10话以后商店购买/ニクス路线第14话破坏ワイルドハーピー的胸
火龙眼	强	ムーブアップ（技能发动条件：蓝+白）	レンジダウン	—	第11话破坏ニクス的腰/ドラゴン路线第16话破坏假ニクス的腰
红莲石	强	クリティカルアップ	パワーダウン（技能发动条件：蓝+白）	リペアー Lv1	第22话以后商店购买
重力石	强	ムーブダウン	—	—	レイナ路线第5话破坏ハーピー的胸
斗神石	强	クリティカルアップ	レンジアップ	—	第19话以后商店购买
绯々色原石片	强	スピードダウン	リフレッシュ Lv3	—	第9话破坏右边双角鬼的腰
魔石の欠片	强	クリティカルダウン	—	—	第10话以后商店购买
琉璃玉	强	リフレッシュ Lv2	—	—	第19话以后商店购买
アイロニックブルー	美	キュアパライズ	ポイズンプラス	パワーアップ（技能发动条件：红+白）	第22话以后商店购买
アクアマリン	美	パライズプラス	—	—	レイナ路线第6话破坏ハイハーピー的胸/地上路线第24话破坏ハイハーピー的胸
エンジェライト	美	キュアコンフュ	レイジープラス	—	ドラゴン路线第12话破坏ラミカ的腰
カオスストーン	美	レイジープラス	メルトプラス	—	ニクス路线第14话破坏ドーラ的胸
サファイア	美	キュアカース	—	—	第10话以后商店购买
ターコイズ	美	キュアコンフュ	—	—	第10话以后商店购买
ブルーローズ	美	キュアパライズ	—	—	第10话以后商店购买
ポイズンストーン	美	ポイズンプラス	—	—	第10话以后商店购买
ブルームーン	美	キュアポイズン	—	—	第2话破坏可捕获的ハーピー的胸
ミッドナイト	美	タイアープラス	—	—	第2话破坏ハーピー的胸
ラピスラズリ	美	キュアレイジー	—	—	第19话以后商店购买
咒青石	美	カースプラス	—	—	トモエ路线第5话破坏女郎蜘蛛的腰/ドラゴン路线第16话破坏右边女郎蜘蛛的腰
神青石	美	キュアポイズン	キュアメルト	ヒール Lv1	トモエ路线第5话破坏メローナ的胸/レイナ路线第7话破坏ラミカ的腰
冻龙眼	美	キュアタイアー	コンフュプラス	—	第10话破坏アイリ的腰
アンバー	优	リペアー Lv3（技能发动条件：黄×2）	—	—	第26话以后商店购买
エナジーストーン	优	ヒール Lv1	—	—	破坏第4话初期ハーピー的胸/ドラゴン路线第14话破坏ラミカ的腰
サンライト	优	ヒール Lv2	クリティカルアップ	—	第9话破坏左边双角鬼的腰
シトリン	优	ヒール Lv3（技能发动条件：黄×2）	—	—	ニクス路线第12话宝箱/ドラゴン路线第15话宝箱
スターライト	优	リペアー Lv2	ヒール Lv1	—	トモエ路线第7话破坏アイリ的胸/ドラゴン路线第16话破坏假ナナエル的腰
トパーズ	优	リペアー Lv2	—	—	第19话以后商店购买
ファインストーン	优	ヒール Lv2	リペアー Lv1	—	レイナ路线第7话破坏クローデット的胸/ニクス路线第12话破坏ドーラ的胸
ペリドット	优	ヒール Lv2	—	—	第19话以后商店购买/第22话破坏ドーラ的胸
ムーンライト	优	ヒール Lv2	リペアー Lv2	—	第11话破坏ドーラ的胸
リペアストーン	优	リペアー Lv1	—	—	第10话以后商店购买
月光石	优	ヒール Lv4（技能发动条件：黄+蓝）	リペアー Lv1	メルトプラス	冥界路线第24话宝箱
太阳石	优	リペアー Lv4（技能发动条件：蓝+白）	パワーダウン（技能发动条件：蓝+白）	—	地上路线第25话宝箱
アイオライト	无	エリアヒール（技能发动条件：白+黄×2）	ディフェンスアップ	—	第22话破坏ラミカ的腰
ヴィーナスブレス	无	オールアップ（技能发动条件：白×3）	エリアヒール（技能发动条件：黄+白×2）	キュアオール（技能发动条件：白×3）	第29话破坏ドーラ的胸
クイーンパール	无	ヒール Lv4（技能发动条件：蓝+黄）	リペアー Lv4（技能发动条件：白+蓝）	—	冥界路线第26话破坏ラミカ的腰
シルバームーン	无	オールアップ（技能发动条件：白×3）	オールダウン（技能发动条件：白×2+黄）	—	第27话破坏ラミカ的腰
ジルコン	无	エリアリペアー（技能发动条件：白+红+蓝）	ヒール Lv1	—	第20话破坏メローナ的胸
ダイヤモンド	无	ヒール Lv4（技能发动条件：蓝+黄）	—	—	第26话以后商店购买
フェアリーチャーム	无	オールダウン（技能发动条件：白×2+黄）	—	—	第21话破坏ドーラ的胸
ホーリーストーン	无	ヒール Lv4（技能发动条件：蓝+黄）	エリアヒール（技能发动条件：白+黄+蓝）	—	地上路线第26话破坏ドーラ的胸
贤者の石	无	オールダウン（技能发动条件：白×2+黄）	エリアリペアー（技能发动条件：白+红+蓝）	エリアリフレッシュ（技能发动条件：白×2+红）	第29话破坏ラミカ的腰
精灵石	无	リフレッシュ Lv4（技能发动条件：白+蓝）	—	—	第26话以后商店购买
大王石	无	エリアリフレッシュ（技能发动条件：白×2+红）	メルトプラス	—	第26话以后商店购买
玻璃玉	无	リペアー Lv4（技能发动条件：白+蓝）	—	—	第26话以后商店购买
破邪石	无	キュアオール（技能发动条件：白×3）	—	—	第8话破坏メローナ的胸

装备与道具



备和道具的总数为6个，并且同部位的装备只能选择其中的一个，也就是说一个角色最多只能同时持有三件装备，这样一来就避免了许多变态组合的出现。道具列表中最后几种秘药是在非战斗时使用的，使用之后永久增加角色的能力，可以对有爱的角色进行重点培养。

装备与道具和宝石的获得方法大致一样，每个角色可持有装

全道具表

名称	价格	效果	入手方法
回复药	50	指定角色HP回复15%	商店购买
特效药	150	指定角色HP回复30%	商店购买
エルフの秘药	250	指定角色HP回复50%	商店购买
神秘の灵药	1000	指定角色HP全回复	商店购买
见习いの修具	100	指定角色部位HP回复15%	商店购买
职人の修具	300	指定角色部位HP回复30%	商店购买
ドワーフの修具	600	指定角色部位HP回复50%	商店购买
祝福の修具	1500	指定角色部位HP全回复	商店购买
ケーキ	150	指定角色SP回复15%	商店购买
ぶどう酒	400	指定角色SP回复30%	商店购买
カニのシチュー	800	指定角色SP回复50%	商店购买
ヴァンス家の肠诘	2000	指定角色SP全回复	商店购买
ハーブ	50	指定角色AP回复15%	商店购买
エルフのハーブ	100	指定角色AP回复30%	商店购买
圣なるハーブ	200	指定角色AP回复50%	商店购买
女王のハーブ	500	指定角色AP全回复	商店购买
毒消し	150	指定角色毒状态恢复	商店购买
强壮药	150	指定角色疲劳状态恢复	商店购买
麻痹消し	150	指定角色麻痹状态恢复	商店购买
凝固药	150	指定角色溶解状态恢复	商店购买
圣印	150	指定角色诅咒状态恢复	商店购买
气力药	150	指定角色消沉状态恢复	商店购买
气付け药	150	指定角色混乱状态恢复	商店购买
万能药	500	指定角色全异常状态恢复	商店购买
斗气の秘香	150	指定角色斗气提高15%	商店购买
斗气の灵香	400	指定角色斗气提高30%	商店购买
斗气の神香	800	指定角色斗气提高50%	商店购买
心眼の秘香	100	指定角色一回合内命中提高15%	商店购买
心眼の灵香	300	指定角色一回合内命中提高30%	商店购买
心眼の神香	600	指定角色一回合内命中提高50%	商店购买
绝技の秘香	100	指定角色一回合会心一击率提高15%	商店购买
绝技の灵香	300	指定角色一回合会心一击率提高30%	商店购买
绝技の神香	600	指定角色一回合会心一击率提高50%	商店购买
手ごころの秘香	50	指定敌方角色一回合内攻击力降低50%	商店购买
手ごころの灵香	100	指定敌方角色一回合内攻击力降低70%	商店购买
手ごころの神香	200	指定敌方角色一回合内攻击力降低90%	商店购买
命の秘药	–	使用后最大HP上升100	レイナ路线第5话破坏ハーピー的腕/ドラゴン路线第18话破坏姬蜘蛛的腰
战いの秘药	–	使用后最大AP上升25	レイナ路线第7话破坏增援ハーピー的胸/ドラゴン路线第15话破坏假エリナ的胸
精神の秘药	–	使用后最大SP上升25	第11话破坏下方ハイハーピー的胸/第20话破坏右边增援姬蜘蛛的腰
力の秘药	–	使用后最大攻击力上升20	ドラゴン路线第18话破坏ドーラ的胸/ニクス路线第17话破坏初期配置左侧ハーピー的胸
守りの秘药	–	使用后最大防御力上升20	ドラゴン路线第18话破坏下方双角鬼的腰/ニクス路线第17话宝箱
素早さの秘药	–	使用后最大回避值上升20	ドラゴン路线第18话破坏ワイルドハーピー的胸/ニクス第17话破坏左侧增援ハーピー的胸

全装备表

名称	装备部位	价格	效果	入手方法
厚手のマント	胴	2000	防御力增加10	第10话以后商店购买
毛皮のマント	胴	5000	防御力增加20	第10话以后商店购买
虎缟のマント	胴	–	防御力增加30	地上路线第26话破坏エリナ的胸
番人のマント	胴	2000	回避值增加10	レイナ路线第6话破坏ハーピー的胸/トモエ路线第6话破坏ハーピー的胸/第19话以后商店购买
エルフのマント	胴	5000	回避值增加20	第20话破坏ラミカ的腰
精灵のマント	胴	10000	回避值增加30	地上路线第26话破坏ラミカ的腰/冥界路线第25话破坏ラミカ的腰
斗士のマント	胴	2000	最大HP增加100	第9话破坏イルマ的胸/第10话以后商店购买
英雄のマント	胴	4000	最大HP增加200	第19话以后商店购买
女王のマント	胴	8000	最大HP增加300	地上路线第25话宝箱/冥界路线第24话破坏ドーラ的胸
ポイズンガード	胴	–	异常状态毒无效化	第4话宝箱
タイアーガード	胴	–	异常状态疲劳无效化	レイナ路线第7话破坏ドーラ的胸
パライズガード	胴	–	异常状态麻痹无效化	第11话破坏ラミカ的腰
メルトガード	胴	–	异常状态溶解无效化	トモエ路线第5话宝箱
カースガード	胴	–	异常状态诅咒无效化	トモエ路线第6话破坏アイリ的腰
レイジーガード	胴	–	异常状态消沉无效化	レイナ路线第7话破坏ハイハーピー的胸
コンフュガード	胴	–	异常状态混乱无效化	ドラゴン路线第17话破坏ラミカ的腰
大地の加护	胴	–	地形伤害无效化	ニクス路线第18话破坏ドーラ的胸
刚力の腕轮	腕	2000	攻击力增加10	レイナ路线第7话破坏エリナ的腕/トモエ路线第7话破坏ラミカ的腕
神铁の腕轮	腕	5000	攻击力增加20	第19话以后商店购买
地灵の腕轮	腕	10000	攻击力增加30	第21话宝箱
豹の腕轮	腕	2000	命中值增加10	レイナ路线第5话破坏エリナ的腕/第19话破坏エリナ的腕/第10话以后商店购买
狮子の腕轮	腕	5000	命中值增加20	第22话破坏エリナ的腕
飞龙の腕轮	腕	–	命中值增加30	地上路线第26话破坏クローデット的腕
斗士の腕轮	腕	3000	会心一击率提高10%	第10话以后商店购买
达人の腕轮	腕	4500	会心一击率提高15%	第19话以后商店购买
霸者の腕轮	腕	–	会心一击率提高25%	ニクス路线第18话宝箱
女神の指轮	指	–	射程增加一格	地上路线第25话宝箱/冥界路线第25话宝箱
ユニコーンの指轮	指	–	移动力增加一格	地上路线第25话宝箱/冥界路线第23话破坏ラミカ的腕
战士の指轮	指	1500	最大AP增加30	第10话破坏メローナ的腕/ニクス路线第12话破坏カトレア的腕
战姬の指轮	指	3000	最大AP增加50	第19话破坏ラミカ的腕
战将の指轮	指	6000	最大AP增加80	地上路线第23话破坏ドーラ的腕/冥界路线第23话破坏メローナ的腕
圣なる指轮	指	2000	最大SP增加30	第8话破坏ハーピー的腕/ニクス路线第18话破坏ラミカ的腰/第19话以后商店购买
冥界の指轮	指	–	最大SP增加50	第21话宝箱/冥界路线第24话破坏アイリ的腕
谜の触手	指	–	最大SP增加80	ニクス路线第13话破坏ニクス的腰
小恶魔の指轮	指	–	使用技能后的异常状态附加率提高20%	ドラゴン路线第18话破坏ラミカ的腰
エルフの指轮	指	–	使用技能时的SP消耗降低20%	冥界路线第24话宝箱
白虎の纹章	指	–	每回合AP回复量提高50	冥界路线第24话宝箱
ドライアドの加护	指	–	每回合自动回复10%的HP	地上路线第25话宝箱/冥界路线第24话宝箱
アマラストライプ	指	–	每回合自动回复10%的SP	ニクス路线第18话破坏メナス的腰
ラッキーコイン	指	–	获得经验值两倍	第21话宝箱
ミソチルリング	指	–	攻击力、防御力、命中值、回避率全部提高25	冥界路线第26话破坏ドーラ的胸/地上路线第24话破坏イルマ的腰

属性相克

本作一共有三个属性，分别是强、美、优，三个属性按顺序依次克制，可算是非常通俗易懂的克制关系了。在本作中，属性克制的效果十分明显，因此在战斗时尽量让属性上克制对方的角色优先攻击，这样就能将己方的损耗降到最低。特别是在面对BOSS时一定要利用好克制关系来对付，后期的BOSS很可能一次反击就秒杀掉属性被克制的队员。

换装系统



从第18话开始，男主角会陆续给队伍中的成员制作另一套衣服，在战前准备的コスチューム选项里就可以给获得衣服的角色进行换装了。换装之后的角色各项能力都有比较大的变化，并且技能、属性也会和之前完全不同，玩家可以根据后期关卡的特点来进行针对性换装，不过基本来说换装后的整体实力要比换装前强。游戏中一共有4个人可以获得换装道具，分别是女主角和三条路线的主角，女主角在流程中必定能得到换装道具，其他的人只需要在本周目走的是她们的路线且在フリートーク里与她们完成7次对话，这样就可以拿到她们的换装道具，因此想拿到所有人的换装道具必须要三周目。不过本作中可换装人数太少不得不说是个遗憾，当然换装后能力的提升是显而易见的，要是所有人都能换装，那原本就比较简单的本作就毫无策略性可言了。

援护与好感度

在游戏中，好感度属于隐藏数值，因此我们只能通过援护来判断与该角色的大致好感度。好感度可以通过战前准备模式中的"フリートーク"和"训练"选项来大幅增加。フリートーク主要是达成男主角和同队女性角色的好感度，每次进行フリートーク后大致可增加25～100的好感度（假设好感度最大值为1000），每个角色最多可对话7次，完成7次对话后至少可以达到450以上，也就是说可以开启援护防御指令；"训练"则主要增加其他角色之间的好感度，在训练中无论胜败，出战的两个人都会增加相互之间的好感度，胜利时增加15～20点好感度，战败时增加8～10点好感度。由于好感度的高低影响到援护攻击和援护防御的使用，因此建议每次战前准备时都完成这两项活动，每一话战前准备时"フリートーク"和"训练"都只能进行一次。除此之外还可以在战斗中通过援护攻击、援护防御以及回复来增加好感度，虽然这些行动增加的好感度数值都比较低，不过游戏中存在三位不能进行フリートーク的同伴，想让她们不离队就只有靠战斗时的几种方法来增加她们的好感度。好感度达到150时出现援护攻击、达到450时出现援护防御、达到750以上时出现桃心，出现桃心后就可以看到该角色的三围资料。需要注意的是两个角色的好感度是分别计算的，B对A的好感度达到了150不代表A对B的好感度也能达到150，因此想要达成全角色最高好感度是非常花时间的。



奴隶系统



游戏中几乎每一关里都有那种头上带有特殊符号的敌人，这种有特殊符号的敌人就是可以收服的奴隶兽，只要将她们收服后就可以在之后的战斗里召唤出来一同作战。收服奴隶兽的过程比较困难，要求必须将异兽的部位装甲全破坏，且必须由男主角来完成最后的破甲，本来对HP比较少的奴隶兽来说想达成部位全破坏已经是相当困难的事情，再加上还要让废材男主角来破坏最后一件部位装甲，因此收服奴隶兽的难度非常大，除了要按照之前介绍的程序来进行破甲外，在升级时还要注重培养男主角的命中值，实在不行就在自由战斗中让男主角多升几级吧。游戏中可收服的奴隶兽一共有三大种类，每个种类又分别有强、美、优属性各一只，因此流程中一共可收服九只奴隶兽，不过一场战斗中最多只能有三只召唤兽同时在场，召唤兽的初始等级和收服时男主角的等级相同。

攻略简要路线图

话数	名称	
第1话	见习い战士と从者	
第2话	旅は道连れ世は……！？	
第3话	爪を磨く者	
第4话	暗跃する影	
分支	レイナを探す	トモエを探す
主要成员	レイナ	トモエ
第5话	流浪の战士	千変の刺客
第6话	战士として……	冥土へ诱うもの
第7话	雷云の将	武者巫女
第8话	忍び寄る蜃气楼	
第9话	天界よりの使者！？	
第10话	钢铁の姫と天の声を听きし者	
第11话	炎の使い手　狱炎	
分支	ドラゴンを追う	ニクスを追う
主要成员	ユーミル、ノワ、イルマ、レイナ	メルファ、ナナエル、カトレア、トモエ
第12话	龙讨伐	巨人杀しの异名
第13话	商卖敌遭遇！？	炎の使い手　再炎
第14话	森を护る者	灼热の地へ
第15话	龙の鄂	热沙での遭遇
第16话	龙の巢窟	共谋への诱い
第17话	龙を导きし者	アマラ王国
第18话	秘めし力	古代アマラ王朝战斗仪式
第19话	1つの身体に2つの……	
第20话	沼地の魔女	
第21话	黄泉の门	
第22话	冥界のステュクス	
分支	冥界へ进む	地上へ归る
主要成员	トモエ、ユーミル、メルファ、イルマ、エリナ、アイリ	レイナ、ノワ、イルマ、ナナエル、カトレア
第23话	招かれざる客	それぞれの使命
第24话	困惑の冥土へ诱うもの	困惑の牙の暗杀者
第25话	追击	女王の都ガイノス
第26话	虚数界へ（冥界篇）	虚数界へ（地上篇）
第27话	虚数界での诱惑	
第28话	追迹	
第29话	终焉の渊で	
第30话	龙の巫女	
第31话	ヴァンス家の三姐妹（レイナ结局）	钢铁姫ユーミル（ユーミル结局）

※分别完成三个结局后就可以进入最后的两关隐藏关卡，完成后就可以达成真结局并收集到最后一段让人脸红心跳的影像了。

各结局达成路线

レイナ：レイナを探す→ドラゴンを追う→地上へ归る；レイナを探す→ニクスを追う→地上へ归る

ユーミル：レイナを探す→ドラゴンを追う→冥界へ进む；トモエを探す→ドラゴンを追う→冥界へ进む；トモエを探す→ドラゴンを追う→地上へ归る

ナナエル：レイナを探す→ニクスを追う→冥界へ进む；トモエを探す→ニクスを追う→地上へ归る；トモエを探す→ニクスを追う→冥界へ进む

※通关之后可以读取通关记录继续游戏，二周目继承换装道具、宝石、已学会的技能、已收服的召唤兽以及已获得的道具和装备，不过道具和装备只会每样保留一个。三周目时会追加继承金钱、等级、好感度以及武器和装备的改造进度。

流程攻略

第1话 见习战士与从者

剧情



这个世界所拥有的传统是在我出生以前就有的，所有年满12岁的女性都将获得参加一个名为“女王之刃”的武斗会的资格。由于胜利者不但能获得“女王”的殊荣，更能实现任何愿望，因此每年都有不少人为了这个称号争斗不休。让我怎么也没想到的数，我家小姐居然也踏上了这条布满荆棘的道路，更倒霉的是，我们在途中还被山贼给缠上了，这一来自然是苦了我这个可怜的随从。不过值得庆幸的是我们在路上碰到了同为参加女王之刃武斗会的蕾娜（レイナ）和巴（トモエ），在她们的帮助之下，我和小姐才逃脱了惨遭山贼蹂躏的悲惨命运。

战斗

胜利条件	失败条件
到达桥上的指定位置→敌全灭	キュート战斗不能/ジャン战斗不能



按照走格子游戏的惯例，第一关通常属于教学关卡，难度都不会很高。最初的敌人可以让キュート一个人来扛，ジャン的作用主要是进行回复。在敌人行动时可以选择反击将AP耗尽后再进行防御，山贼的第一目标是キュート，因此只要不让ジャン冲到太靠前的位置就不会受到攻击。将这批山贼肃清或者两个回合之后出现敌人援军，之后流浪的战士レイナ登场并干掉大部分山贼，接下来我们只需要解决掉离我们最近的那只山贼就可以了，上方出现的魔兽可以直接交给同时出现的トモエ来解决。

第2话 一起旅行

剧情

身为随从的我在见识到两位大姐姐的强悍实力后，敬佩之情就如滔滔江水一发不可收拾。要知道在这荒山野岭可不是那么容易碰到高手的，于是我打算带着小姐跟这两人混了。在两人得知我家小姐毫无目的性地参加战斗后，联手狠狠地将我家小姐教育了一通，虽然规定12岁以上就有资格参加武斗会，不过从来就没有一个才拿剑不到一个月的见习战士跑来参加女王之刃武斗会的，要不是遇到蕾娜和巴，搞不好我们已经被山贼热情款待了。不过我们还真是乌鸦嘴，这不，说山贼，山贼就来了……而且围上来的不但有之前被赶走的山贼，还多了一个未知的敌人。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

战斗的一开始，玩家处于被三个山贼和两只史莱姆围攻的境地，不过有了レイナ和トモエ的加入可以很轻松地解决这些杂兵。消灭掉两个山贼后出现吸血姬ラミカ和两只鸟型异兽的敌增援部队，其中还包括一只可收服的奴隶兽。如果是一周目游戏，此时收服奴隶兽会比较困难，如果实在想对其进行收服，就要在自由战斗中将男主角的等级尽可能提高，武器也至少要提升两级，钱不够的话可以在自由战斗中获取，这样才能对奴隶兽造成有效的伤害。本战的胜利条件为敌全灭，因此可以将除奴隶兽以外所有敌人全部肃清之后再来对奴隶兽慢慢破甲。由于男主角的回复技能基本都要留给奴隶兽用，因此战前一定要带满回复药。这只奴隶兽移动能力很强，在后面几话派出来拿宝箱非常实用。

第3话 磨爪之人

剧情

在大家的共同努力下，总算把吸血姬和山贼赶走了，这一路上异兽的活动异常频繁，不知道是不是因为参加比赛的各种生物太多的原因。经过几天的长途奔波，总算是看到村庄的影子了，本以为可以歇口气，但是蕾娜的表现却让

人担忧，她越来越心不在焉，有好几次在大家谈话时，她都因为发呆而完全没有听进去。更夸张的是，抵达村庄后，蕾娜就开始东躲西藏，不过最后却依旧逃不脱被她的妹妹——巴恩斯王国第三公主艾莉娜（エリナ）发现的命运，为了帮助蕾娜摆脱艾莉娜的骚扰，我们不情愿地与巴恩斯王国的近卫队发生了战斗冲突！

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	レイナ战斗不能

本战的敌人比较多，不过一开始，离我们距离较远的エリナ和卫兵并不会攻过来，于是要趁机快速干掉前方的四只异兽，利用属性相克和援护攻击一次攻击干掉一只章鱼不是问题。エリナ的属性为"强"，因此"美"属性的巴最好不要主动进行攻击，否则会被反击造成不小的伤害，不过トモエ和レイナ的好感度一开始就比较高，可以利用援护攻击来对エリナ造成比较大的伤害。本关的エリナ第一攻击目标为レイナ，如果之前收到了奴隶兽可以召唤出来，这样一来战斗难度就会降低不少。将エリナ击败之后进入单挑模式，这时可以使用レイナ的技能"斗争心"后进行攻击，轻松取胜。

第4话 蠢蠢欲动之影

剧情

这辈子最让蕾娜头痛的事就是有一个有恋姐癖的妹妹，不过对于像苍蝇一样死缠着自己的艾莉娜，蕾娜是一点办法也没有。虽然伯爵的命令是将身为王国第二公主的蕾娜带回去继位，不过，艾莉娜显然更乐于享受抓捕姐姐的过程。本以为击败了艾莉娜，事情也就告一段落了，不过没想到蕾娜的大姐——雷云之将库罗德特也出现在了战场上，她轻松地将



蕾娜击败，巴也在库罗德特的攻击下受了伤，就在库罗德特要将蕾娜强行带走时，突然烟雾四起，随后的一片混乱中，蕾娜和巴分别被两个人带离了现场。

战斗

胜利条件	失败条件
打倒エリナ	レイナ战斗不能

刚开始的四个卫兵和一只鸟型异兽会轮番冲过来，可以一边战斗一边后退，消灭掉这一批敌人后出现增援部队，这时所有敌人会全体发动攻击。由于刚才的后退，我方部队与敌人拉开了一段不小的距离，因此可以趁机进行回复，同时可以围着房子绕圈争取更多的回复时间，等全体都回复得差不多了就可以开始最后的战斗了，本战只需要将エリナ干掉就可以了。

第5A话 流浪的战士

剧情

蕾娜果然不愧为流浪的战士，如此严重的伤势居然只经过一夜酣睡就完全恢复了，真叫人不得不佩服她的流浪汉体质。虽然在莉丝蒂的帮助下蕾娜暂时逃离了追捕，不过自己的姐姐毫不留情向自己挥剑这一点对蕾娜心里的伤害远远超过肉体的伤害，而今后在面对自己亲人时该如何应对也让她不得不重新做出一番考虑。

战斗

胜利条件	失败条件
打倒エリナ	レイナ战斗不能

一开始全体往右下移动，这样就可以避免被卫兵和增援的敌人夹攻，并且还可以抓紧时间将奴隶兽给召唤出来增加队伍的战力。卫兵和增援的异兽不多，并且エリナ离我们的位置也比较远，可以在她赶到大部队之前轻松消灭所有的杂兵。

第5B话 千变的刺客

剧情

我和小姐一路追赶，终于在废墟里发现了处于昏迷状态的巴，不过却没有见到带走她的人，不仅如此，此时的巴还面临着被大量史莱姆袭击的危险，醒来的巴发现自己那几乎快被融化光的衣服自然是十分气愤，而躲在暗处的史莱姆头子也因为我们唤醒巴的行为而错失到手的食物，自然也没什么好脸色，一场战斗不可避免地发生了。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

一开始要面对大量的史莱姆，此时トモエ处于被围攻的状态，虽然她的实力不是几只史莱姆就可以打倒的，不过还是要让她尽快与左侧的同伴会合，史莱姆的攻击会附带毒属性，战前应该准备些解毒药。消灭一定数量的史莱姆后メローナ登场，不过她的属性刚好被トモエ克制，可以让トモエ去和她单挑。开启宝箱后会出现增援部队，要提前做好战斗准备。

第6A话 身为战士

剧情

由于未知人物的突然出现，导致库罗德特的抓捕行动无功而返，于是姐妹俩兵分两路，艾莉娜继续进行着抓捕行动，而库罗德特则返回城堡向伯爵汇报情况。伯爵听到库罗德特向自己心爱的女儿挥剑后，狠狠地将库罗德特训斥了一顿，毕竟伯爵不希望自己最喜爱的蕾娜受到任何伤害，而身为养女的库罗德特自然也因为这突如其来的训斥而在心里产生了不小的波动。另一方面，艾莉娜也因为每次都无法成功抓到自己的姐姐而气急败坏，而隐藏在暗处的异兽首领却将这一切看在了眼里，并以实际行动帮助两姐妹进行抓捕行动。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	レイナ战斗不能

开局要面对山贼和飞行异兽的混合部队，其中一只优属性的飞行异兽是可以收做奴隶兽的，虽然捕捉难度比较高，但这也是游戏前期为数不多的优属性同伴。第三回合，牙之暗杀者イルマ在左侧出现，她的回避率相当高，如果等级不够高的话不使用技能几乎无法命中。好在这场战斗只需要消灭掉一定数量的山贼就可以结束，如果之前没有刻意练级就放弃攻击イルマ，专心杀山贼吧。

第6B话 冥土引导者

剧情



在赶走史莱姆头子后，巴提出想寻找救助她的人表示感谢，而此时出现在废墟的"好心精灵"艾基多娜为大家指明了道路。深信不疑的众人向着艾基多娜指明的方向前进着，不过却误闯到

沼地魔女的地盘，负责守门的魔女手下——冥土引导者艾丽（アイリ）自然将众人当成入侵的敌人来对待。虽然大家做出了合理的解释，不过在提到史莱姆头目——千变刺客梅萝娜（メローナ）的事情后，艾丽便毫不犹豫地向我们发起了进攻，原因是因为梅萝娜和艾丽一样同为沼地魔女的手下……看来一时半会是没法解除这个误会了。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

在移动时要注意毒沼地形，踏入该地形会造成每回合5%的HP伤害。解决掉岸上的敌人后出现增援部队，这里面有一只可以收服的奴隶兽，由于アイリ和她附近的两只史莱姆不会主动出击，因此可以利用这个机会收服这只奴隶兽。进入毒沼后左边空地会出现敌人增援，并且此时アイリ也会发动进攻，因此可以派飞行奴隶兽进入毒沼引诱敌人的进攻，其他成员在岸上等待出现的增援部队。章鱼型敌人攻击距离是三格并且带毒属性，可以考虑优先解决掉。艾丽会使用远程攻击和技能，使用隐身技能之后我方所有攻击命中率为0，此时需等待一回合后再发动攻击。

第7A话 雷云之将

剧情

在异兽首领的帮助下，库罗德特与艾莉娜两姐妹再次挡在了我们的面前，除此之外还有异界首领与大量的异兽。对于我们来说虽然是一场艰苦的战斗，不过蕾娜凭借其坚韧的意志和流浪汉的体质成功击败了自己的姐姐，以实际行动表明了自己的决定。

战斗

胜利条件	失败条件
打倒クローデット	レイナ战斗不能

刚开始要对付不远处的卫兵，虽然卫兵的攻击力不高，不过考虑到之后还要对付许多BOSS角色，因此要在对付卫兵的阶段尽量不被破甲。当卫兵数量减少到一定程度时，两个异界首领会出现，之后两个异兽首领和两姐妹会陆续攻上来，每个人之间大概有两个回合的移动距离，可以原地等待并逐一击破，部位HP过低时可以考虑使用男主角的回复技能或者直接使用道具来进行回复，打倒クローデット后会进入单挑。



クローデット的能力很强，在进行决斗时第一回合不发动进攻，此时对方会使用技能并进行攻击，一定要选择防御扛下这次进攻；第二回合时首先使用回复道具将HP回复满，之后使用技能"斗争心"并直接结束回合，等对方攻击时选择反击，此时可以对クローデット造成900左右的伤害，下个回合再使用技能"斗争心"并发动攻击就可以打败雷云之将了。

第7B话 武者巫女

剧情

对于艾丽来说，沼地这种复杂的地形就像自家后院一般，不过对于初次来到此地的我们来说就是另一番风景了，我们三人深一脚浅一脚地走了大半天也没走出多远，而艾丽却轻松地穿梭其中，很快便和梅萝娜一起再次挡住了我们前行的脚步。更倒霉的是之前出现的异兽首领吸血姬也想趁火打劫干掉我们，同样都是入侵者，为什么受伤的始终是我们呢……

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	トモエ战斗不能

这一关的难点在于收服奴隶兽女郎蜘蛛，因为只有两、三个回合的空闲时间进行收服，如果不能快速收服，其他杂兵和几个BOSS会在几个回合后陆续攻过来，这样一来就没有多余的战力来进行收服工作了，因此可以一开始就派出奴隶兽帮忙进行破甲的工作。打败アイリ后触发剧情，之后进入トモエ与メローナ和アイリ的单挑二连战，由于有属性克制优势，取胜不是难事，アイリ会使用隐身和回复技能，因此不可能短时间取胜，战前可以给トモエ装备上回复道具以备不时之需。



第8话 偷偷靠近的蜃气楼

剧情

一路走过来，连番的战斗让人疲惫不堪，而不远处的温泉自然引起了众人的关注。令人欣慰的是我们不但泡温泉解除了这许多天来累积的疲劳，更是和之前失散的另一人碰到了一起，而我也偷窥到了三位美女入浴的美景，也不枉费我这段时间的艰辛啊！不过欢乐的时间总是短暂的，虽然接下来大家又可以一起行动了，不过更加危险的道路正等着我们。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

由于同伴的增加，队伍的整体实力也上升了不少，解决掉沿途的杂兵后沼地魔女的手下メローナ登场，并且还附带了由拟态魔兽变化的假レイナ和假トモエ一起攻下来。メローナ登场后的下一回合，森林守护者ノワ作为我方角色登场，她的技能"野生の勘"可以发现隐藏的宝物，有兴趣的玩家可以利用这个技能将隐藏在地图上的宝物全部回收掉，不过这些宝物大多都是金钱，对于可以在自由战斗里赚钱的本作来说几乎不需要每关都去寻找这些小钱。拟态魔兽的实力不强，一个援护攻击就可以解决掉，最后剩下的メローナ能力再强也敌不过我们一群人的围攻。

第9话 天界的使者

剧情

从古至今都有一种叫做"路痴"的人，没想到在与千变刺客梅萝娜的战斗中加入的新伙伴——诺瓦（ノワ）就是这样的人，当这个号称森林引导者的诺瓦主动提出负责带路的时候大家还在为有人带路感到欣慰，可是不久大家就因为始终在原地打转而感到纠结了，作为森林引导者，诺瓦居然能在自己的地盘迷路，实在太不够格了，诺瓦0分（出自诺瓦师傅的口头禅）！当然，隐藏在暗处的杀手伊鲁玛（イルマ）同样也十分纠结，她一路设下的陷阱竟然在诺瓦的带领下全躲开了，最后她不得不现身与我们进行正面战斗。



战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

本战中有新型奴隶兽——双角鬼，双角鬼的攻击力比较高，不过命中率偏低，两只双角鬼在一开始就会主动出击，可以在原地等待她们攻过来，用属性相克可以轻松完胜。由于双角鬼会使用回复技能，因此在收服她的时候只需要考虑破甲的问题。解决掉两只双角鬼后，由拟态兽变化的假キュート、假ジャン和假レイナ登场，不过实力依旧不强。下个回合光明天使ナナエル作为我方角色登场，不过此时杂兵基本都已经清理干净了，剩下的就是全体围攻最后的敌人イルマ。

第10话 钢铁姬与天使的仆人

剧情

成功战胜伊鲁玛的我们并没有感到更多的喜悦，因为她临走前告诉蕾娜，巴恩斯王国正受到大量异兽的侵略，祖国遭到侵略让身为继承人的蕾娜十分担忧，于是她和巴决定先行返回巴恩斯王国查看情况，而我们则继续和森林迷路少女诺瓦以及好色天使娜娜艾露（ナナエル）一起行动。令人毫不意外的是，山贼们又出现了！虽然这次没有人念叨过他们……



战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

这一关的敌人数量很少，一开始要面对包围着我们的三个山贼，干掉前两个山贼后会出现敌人的两批援军，干掉第三个时钢铁姬ユーミル和帝都圣女メルファ作为我方增援部队在右侧出现。此时的队伍成员加上召唤兽，数量远远高于敌人，而且每个人都有不亚于对方BOSS级人物的实力，因此可以轻松解决掉剩下的敌人。

第11话 炎之手 狱炎

剧情

当上帝为你关上一道门时，自然会为你打开另一道门。虽然有路痴嫌疑的诺瓦不能继续带路，不过新加入的圣女梅尔法（メルファ）不负众望——在她的带领下，大家成功走出森林了，不过映入眼帘的却是一片陷入火海的村庄。两个异兽首领——吸血姬拉米卡（ラミカ）与异界魔法是朵拉（ドーラ）被熊熊的烈火包围着，而另一个人——炎之手妮可丝（ニクス）显然就是火灾的凶手。虽然大家的敌人是拉米卡和朵拉，不过如果放任已经失去理智的妮可丝不管，也许会造成更加严重的后果，干脆把她们统统干掉好了。



战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

圣女メルファ和男主角一样是回复型角色，因此在本关可以更轻松地收服出现的奴隶兽。第4回合后方出现拟态兽，留好人手断后即可。本关的宝箱非常多，可以让移动力强的飞行职业去回收，路上有火焰的地方每回合会造成15%的HP伤害，移动时要注意地形。三个BOSS分作两批攻下来，总体来说威胁不大，不过ニクス的地图炮攻击类型为全体，最好不要让她冲进人群后使用。

第12A话 龙讨伐

剧情

为了避开那只好色天使，我选择了与矮人族的钢铁姬尤米尔（ユーミル）一起行动，毕竟这个年纪不小的萝莉还有个看似比较正经的目标——阻止龙四处进行破坏。可事实始终让人难以接受，在选择和尤米尔一起行动并了解到她真正的目的后我算是彻底失望了，原来她只是要打败强大的龙以此来证明自己制造的武器有多么厉害，并以此为噱头吸引客户来购买武器从而赚取大量的金币，说白了就是个掉进钱眼里的财迷，真希望上天能给我一个再来一次的机会啊。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭→打倒龙	ユーミル战斗不能

这一关优属性的敌人比较多，因此美属性的奴隶兽可以全部召唤出来，由于之前的大部队分成了两组，实力大打折扣，再加上敌人的实力有所提升，因此在战斗时需谨慎。将初期的杂兵消灭得差不多时，吸血姬带着龙和异兽在左侧出现，胜利条件变更。增援的敌人几乎全是优属性，可以让美属性角色堵在路口处进行一次反击，反击之余也要注意自己的HP。

第12B话 斩杀巨人的女人

剧情

为了避开那只年龄让人汗颜的矮人族萝莉，我选择了与光明天使娜娜艾露一起行动，虽然这个天使比较迷糊，但至少她还是代表着正义的一方。不过很快我便后悔了，原以为她分开行动是为了找到妮可丝并阻止她继续放火，但事实上却是因为她想找男人……想找男人也就算了，却偏偏不停在我耳朵边念叨，这让身为男人的我情何以堪！我真的就有这么差么……真希望上天能给我一个再来一次的机会啊。

战斗

胜利条件	失败条件
打倒ドーラ→打倒カトレア	我方全灭

本关是火已经完全熄灭了的村庄，站在被火烧过的残骸上会增加5%的防御和10%的回避，战斗时可以多加利用。干掉一定数量的杂兵后左上和右下出现增援，其中右下有一只强属性的奴隶兽，建议一定要将其收服，这是目前队伍里难得的强属性战斗力。将ドーラ击败后武器屋的カトレア出现，不过被骗的カトレア目前是作为敌人登场。



第13A话 商卖敌遭遇

剧情

由于刚打败了随吸血姬一起出现的龙，财迷萝莉正打算好好炫耀自己的武器。不过，她却因为吸血姬的一句“武器商人卡特丽娅（カトレア）的武器更加优秀”被完全刺激到了！于是我们只能无奈地陪着这只萝莉四处寻找传说中的武器商人卡特丽娅，谁让以制作武器为骄傲的矮人族少女无法忍受其他人超过自己呢……

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭→打倒カトレア	ユーミル战斗不能

草丛地形可以大大影响敌人的移动能力，因此我们有足够的时间摆好阵型等它们自己送上门来。敌人的援军为拟态兽变的假カトレア

加普通异兽，其中还有可收服的奴隶兽，不过假カトレア会使用群体部位修复50%的技能，因此收服起来有一定的困难。随着敌人增援一起出现的还有之前曾战斗过的牙之暗杀者イルマ，不过这次她是作为我方的援军出现。打败假カトレア后会发生与ユーミル的单挑战斗，不过冒牌货的实力和ユーミル差距悬殊，可以轻松获胜。

第13B话 炎之手 再炎

剧情 在得知自己受骗后，武器商人卡特丽娅立即将矛头指向了朵拉，解除误会后，卡特丽娅决定和我们一起行动寻找妮可丝，一来是为了阻止妮可丝的暴走，二来也许可以从妮可丝那里打听到自己失踪已久的丈夫的消息，毕竟她此次带着儿子出游的目的就是寻找失踪已久的丈夫。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭→打倒ニクス	我方全灭→アイリ战斗不能

本关的草丛地形对敌方大部分角色的移动有很强的限制，解决掉所有杂兵后ニクス与アイリ在地图下方登场，并且追加的数个杂兵中有可收服的奴隶兽。ニクス的攻击目标是アイリ，如果アイリ死亡就直接GAME OVER了，因此我们要尽快派人下去增援，如果不收服奴隶兽可以直接让ナナエル使用技能“飞行”后冲下去解决ニクス，想收奴隶兽就必须派2～3个全身带满回复药的人到下方不断为アイリ进行回复。最后的单挑让ナナエル来对付可以轻松获胜。



第14A话 森林的守护者

剧情 原本以为，打倒武器商人后尤米尔就不会再有屠龙的念头，没想到战斗刚一结束，尤米尔就提出要前往龙的巢穴。也许是因为打倒的是冒牌货让她心里十分不爽，也许是她还想着靠炫耀武器的厉害来赚钱，谁知道她的真实想法呢！这个财迷萝莉对荣誉和金钱的执着真是可怕，然而更可怕的是尤米尔居然让路痴诺瓦来带路，固执的尤米尔让诺瓦用她野生的直觉来判断方位导致我们早就偏离了原本的方向，结果便是我们没有找到龙的巢穴，倒是顺利进入了山贼的巢穴。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

刚开始我们处于被包围的境地，可以选择敌人少的方向突围。将山贼削减到一定数量后，ユーミル和イルマ被拟态兽偷袭并脱离战斗，之后吸血姬会和由拟态兽变的假ユーミル和假イルマ登场。此时我方战斗力就只剩下男女主角和诺瓦，因此必须召唤奴隶兽来对抗，如果之前没有收服任何奴隶兽，此战的难度会非常大。

第14B话 灼热之地

剧情 虽然好色天使的目标是找男人，不过却误打误撞找到了妮可丝，可惜她那里并没有卡特丽娅丈夫下落的讯息，不过从她那里打听到沙漠里有一个会使用催眠术的人，并且在沙漠中的村子里已经聚集了不少的人。于是，大家决定去沙漠打探一番。被我们救下的艾丽为了报答我的治疗之恩也决定和我们一起行动。





战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

本关的敌人以优属性为主，因此美属性的奴隶兽在本战中是不可或缺的。开局时我方处于不利状态，必须选择一个方向快速突围才能避免被敌人围攻，消灭一定数量敌人后出现大量敌增援以及异界魔法使ドーラ，不过本关的地形对地面部队的移动能力影响很大，因此可以一边回复一边等待敌人慢慢冲过来。

第15A话 龙之鄂

剧情 由于遭到拟态兽的偷袭，尤米尔和伊鲁玛失去了战斗能力，幸好诺瓦的师傅阿莱茵（アレイン）及时出现，在她的帮助下，尤米尔和伊鲁玛总算是脱离了生命危险。在了解到了众人的目的后她主动当起了向导并顺利将我们带到了目的地，途中还不忘训斥诺瓦一番。虽然我们顺利到达了目的地，可是烦人的山贼又出现了。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

考虑到イルマ中途会离开战斗，因此上面两只回避率比较高的飞行异兽可以交给イルマ和ノワ两个命中比较高的角色去对付，让イルマ优先攻击承担伤害，ノワ补刀干掉敌人，只要保证イルマ不死就可以了。消灭两个敌人后レイナ和エリナ会在右下方出现，此时イルマ离开队伍。再消灭一定数量的杂兵后地图下方出现拟态兽的增援部队，因此一定要让レイナ过河或者与大部队会合后再开始消灭敌人，否则被拟态兽和エリナ围攻的レイナ很快就会挂掉。

第15B话 热沙的遭遇

剧情 来到沙漠后就听说沙漠的统治者——阿玛拉帝国公主梅娜斯（メナス）发出公告说是要召集壮丁，冒星星眼的好色天使自然无比向往，壮丁啊，那可是好多男人的代名词！而卡特丽娅也提出要去那个聚集了男人的村庄，也许在那里能找到她丈夫的下落。为了帮卡特丽娅寻找丈夫，我们决定向那个村子前进，至于那个只知道满足自己私欲的好色天使，完全可以无视了。



战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

本关的敌人依旧以优属性为主，让美属性作战单位堵路口就会比较安全。一定时间后敌人增援和武者巫女トモエ同时登场，此时所有敌人的第一目标是トモエ，可以让トモエ使用技能后一路往下走与大部队汇合，飞行单位可以快速与巴碰头并给予回复支援，否则没有回复道具的トモエ很快就会被打败。增援的敌人中有可收服的奴隶兽，由于本关的胜利条件为敌全灭，因此可以解决掉所有敌人后再慢慢收服奴隶兽。

第16A话 龙的巢窟

剧情

荒山野岭里会遇到什么？是恐怖的食人魔还是原住民？都不是，是四处逃跑的蕾娜，还有那个企图抓住她的变态恋姐控艾莉娜，看来蕾娜的这次归乡之旅进行得并不顺利。当尤米尔得知蕾娜是巴恩斯王国的继承人时，便开始吵着让蕾娜购买武器，甚至还拿出两个国家签订的武器购买协议来要挟蕾娜，正处于逃亡阶段的蕾娜自然是没办法拿出购买武器的钱，不过帮助尤米尔屠龙变相地增加其武器价值的能力还是有的。



战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭→打倒カトレア	ユーミル战斗不能

三只章鱼的攻击会分别附加三种不同异常状态，特别是上方的章鱼会附加麻痹状态，中此状态的角色无法进行任何操作，战前一定要携带解除异常状态的药品或技能。干掉三个杂兵后拟态兽出现，胜利条件变更，此时出现的奴隶兽一定要优先收服，当敌人被削减到只剩三人时ユーミル会自动移动到假カトレア面前发生单挑战斗，因此在收服奴隶兽前一定要留下足够多的敌人，建议留下史莱姆和蓝色的章鱼。

第16B话 同谋共策

剧情

漫天的尘土总是给一望无际的沙漠蒙上一层神秘的色彩，本以为可以在村子里好好休息一下，没想到在这里却遭到暴力对待，对梅娜斯有着莫名崇拜的男人们不分青红皂白就拿起武器向我们砍过来，逼得我们不得不和村里人开战，谁知道原来是异界魔法使朵拉在暗中使坏。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭→打倒メナス	我方全灭



开局的六个卫兵离我方部队距离很近且为清一色的强属性，因此可以一边后退一边召唤出优属性的奴隶兽来抵挡这批卫兵的进攻。解决掉所有卫兵并回复完毕后全体朝一个方向前进，到达斜坡处时ドーラ会带着增援部队在地图左右两侧出现，如果之前让部队分开行动会令战斗变得比较有压力。再次干掉所有敌人后メナス在地图上方出现，她的攻击力相当高，破坏她的腕部可以获得不错的饰品，不过她的HP低于一定数值后会撤退，可以考虑用援护攻击来将她击败。

第17A话 龙之引导者

剧情

随着越来越逼近龙的巢穴，我家小姐的身体却不知道什么原因全身无力，并且这种症状在不断恶化。可就在这个节骨眼上，异兽的突然出现让我们不得不一边保护病人一边进行战斗，小姐你要挺住啊！

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	キュート战斗不能／キュート以外所有成员战斗不能

这场战斗キュート无法行动，而我们的目的则是保证キュート的生命安全。消灭一定数量的敌人后，吸血姬ラミカ会带着龙和可收服的奴隶兽登场。不过由于我方本身战力就吃紧，再加上要保护キュート，几乎没有足够的力量来进行奴隶兽的收服，因此建议大家在二周目或者三周目再考虑收服，目前应该专心保护目标人物的安全。

第17B话 阿玛拉王国

剧情

本来以为伙伴里的路痴、财迷以及色女已经够恐怖了，没想到这个梅娜斯更恐怖，她的爱好居然是养奴隶，而村庄的村民也是因为中了她的诱惑术才莫名其妙地对她言听计从。可这个活了几千年的妖精好死不死居然看上了我家小姐，如果是让我拜倒在她的石榴裙下还可以考虑考虑，让我家小姐伺候她？门儿都没有！

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭→打倒メナス	キュート战斗不能

敌人比较多的一关，消灭一定数量的敌人后メナス会连同8个卫兵一起出现在地图上方，因此之前的战斗应该尽量在地图下方完成，这样才能保证在メナス和她的部队冲下来之前干掉剩余的杂兵以及完成回复工作。メナス的能力不俗，加上还有8个卫兵与她同行，要全部解决掉很有难度，因此可以将目标直接锁定在メナス身上。

第18A话 神秘的力量

剧情

自从小姐病到之后，我们一直在琢磨着到底是怎么回事，经过一番思索大家觉得病因十之八九和龙的出现有关。看着病情恶化的小姐，财迷萝莉毅然下决心放弃她的屠龙计划，看来这个矮人族“少女”还没有被金钱蒙蔽良心，不过阴魂不散的吸血姬似乎并不打算让我们全身而退。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	キュート战斗不能／キュート以外所有成员战斗不能

一开始敌人的站位比较集中，可以让队伍在原地等待敌人自己冲过来，不过要尽量挡在キュート前保证其不受到伤害。解决掉所有杂兵后异界的魔法使ドーラ带着援军和龙一起出现，之后除ドーラ外的所有敌人会一起向我方攻过来。将龙的HP削减为0后会触发剧情，想快速过关的玩家可以把目标锁定在龙的身上。之后就是单挑二连战，出战角色可以自己选择，由于对方两人都是优属性，因此推荐用美属性的ノワ出战。



第18B话 古代阿玛拉王朝战斗仪式

剧情 百密总有一疏，最终梅娜斯还是把我家小姐掳走了，好在梅娜斯似乎并没有让小姐当奴隶的意思，在和我们玩累了战斗的游戏后，梅娜斯爽快地将小姐还给了我们，之后也不顾和朵拉的约定，自顾自地继续沉睡去了。由于梅娜斯的再度沉睡，受到诱惑的村民们也恢复了意识，而我们也自然是虚惊一场。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

由于女主角被掳走，导致队伍的整体战斗力受损，因此行动时需更加谨慎。将初期的杂兵消灭干净后，メナス、ドーラ、ラミカ三人以及十多个杂兵一起出现，几乎所有的敌人会从三个不同的方向同时进攻，因此必须选择一个方向进行突围，不给敌人围攻的机会。由于本关的敌人数量众多，因此光靠两个回复职业的回复力远远达不到整个部队的需求，所以战前一定要给所有人装备上足够的回复道具。再次将杂兵全部消灭后触发剧情，之后便是与メナス的单挑战斗，依旧利用属性相克原理轻松获胜。



第19话 1个身体两个……

剧情 我家小姐在危机时刻所爆发出的强大力量让大家目瞪口呆，而她自己貌似并不知道当时所发生的事，难道这就是传说中的双重人格？为了探寻事实真相，我们对小姐进行了一番逼问，这时隐藏在小姐体内的另一人格浮现了出来，她的名字叫做米歇尔（ミシェル）。

原来，米歇尔原本是虚数界龙之三姐妹中的一员，处于封印中的虚数界曾是一个和其他世界没有任何关联的孤立空间，但是，由于诸如蕾娜等参加女王之刃的人频繁的活动导致封印的力量减弱，虚数界逐渐开始和外界有了联系。不过，龙之三姐妹发现这些活跃的人和当年封印她们世界的勇者极其相似，为了防止世界再次被封印，秉着先下手为强的原则，她们决定除掉这些人，而米歇尔就是被派来负责侦查的。不过当米歇尔开始和这世界有所接触后，这里的一草一木、善良的人们都让她打心底喜欢，她不愿意破坏这个美丽的世界，于是她决定背叛自己的姐姐并躲藏在小姐体内。为了证明自己所说无假，同时也为了证明自己不再是姐姐派来的间谍，米歇尔同意带大家到这个世界与虚数界相连的地方——魔女的沼泽。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭





由于两支队伍顺利会师，实力自然是成倍增长，因此在面对本关大量敌人时也不会感到任何压力。消灭掉第一批敌人后エリナ会带着一群卫兵在右上方出现，不过面对我们强大的战力她也只有送经验的份。

第20话 沼地的魔女



剧情 一大票人突然闯进家里，做主人的当然不会感到高兴，于是我们一大群人自然受到了“热情”的款待。作为沼地魔女的手下，梅萝娜自然担当着“打扫”的责任，尽管同为魔女手下的艾丽也帮我们做出了解释，不过尽职的梅萝娜依旧没有半点停手的意思，看来只有出手教训过这个满脑子都是果冻的家伙后才能让她消停下来。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

一开始要面对的敌人是攻击附带各种异常状态的史莱姆和章鱼，特别要注意的是章鱼，它们不但攻击范围广，而且会附带诸如溶解、麻痹等比较恶心的异常状态，因此事先一定要准备好回复各种异常状态的药品或技能。将所有敌人肃清后，ラミカ会带着一群异兽在右下方出现，按老方法层层推进就可以顺利解决掉他们，再次将所有敌人肃清后メローナ出现，接着就要选择一名队员进入与メローナ的单挑战斗。

第21话 黄泉之门

剧情 被痛扁的梅萝娜乖乖地听我们讲述事情的始末，听完我们的讲述后她陷入沉思中，大概是明白了事情的严重性，很快地便决定将事情禀报主人并放行让我们继续前进。本以为没有沼地魔女的阻扰一切就顺利了，可就在冥界的入口——黄泉之门，在那里等候已久的异界来客挡住了我们的去路。



战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

这一关的地形对双腿着地的角色都有很大限制，不过好在敌人也同样受此限制，至少在面对敌人进攻时不至于吃亏。本关的敌人由拟态异兽、龙以及普通异兽的混合部队组成，他们大多移动缓慢，宝箱的回收可以交给不受地形影响的飞行职业来完成，左侧的宝箱开启后会出现三只优属性的木乃伊，可以让回避高的ナナエル去完成开宝箱的任务。

第22话 通往冥界的斯提克斯河

剧情 黄泉之门前，米歇尔曾现身并且告诉朵拉，她已经决定留在这个世界并不再帮助自己的姐姐，可是“忠心”的朵拉竟然和吸血姬拉米卡联手在斯提克斯河边再次伏击我们企图将米歇尔带回去，看来想摆脱这两个阴魂不散的家伙还真不是一件容易的事。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

前方有异兽，后方有エリナ，一开始我们就陷入腹背受敌的境地，可以考虑优先攻击后方兵力较少的エリナ团队。由于地形依旧对

部分角色不利，因此在移动时就要照顾到那些“短腿”角色，所有成员一起行动才能将伤害降到最低。上方的异兽站位很紧密，可以兵分两路引诱他们分散战力，增援的龙由于命中不高因此对队伍构不成大的威胁。

第23A话 不速之客

剧情 蕾娜带着一批人返回地面筹集物资，而我们则继续前进寻找虚数界的入口，由沼地魔女的手下之一——冥土引导者艾丽主动担任向导带路，一路上倒走得十分轻松。不过很快梅萝娜出现了，和她一起的还有那些异界来客，为什么沼泽魔女的手下会和虚数界的家伙一起挡住我们的去路呢？

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

本关的宝箱大多在魔方阵里，而各个魔方阵对能力的加成非常高，并且有些魔方阵还有回复的能力，因此可以考虑让强力角色到魔方阵里去开启宝箱后继续让其留在那里对付那些主动进攻的敌人。这一关的地图比较大，敌人会从两条道路攻过来，第一次靠近ラミカ和メローナ时她们会后退到地图底端，当然沿途依然会出现大量伏兵，由于敌人数量很多，因此本关一定要注意回复。

第23B话 各自的使命

剧情 我们的队伍兵分两路，巴带领一批人继续寻找通往虚数界的入口，而我和小姐则跟着蕾娜一起前往女王之都筹集物资。经过一段时间的磨合，小姐和体内的米歇尔已经随时可以交换掌握身体的主导权了，偶尔嬉笑打闹，充满了欢声笑语。可惜，显然有人不乐于见到我们这么快乐，比如那群来自虚数界的异兽们。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

城镇的道路比较窄，很多地方都只能容纳一人，因此可以利用这一点将敌人堵在路口处不给它们围攻的机会，虽然这样一来我们也无法快速杀敌，不过这也算是最安全的战斗方法。增援的敌人会在城镇四周出现，依旧可以在原地堵住路口等待它们自己过来送死，将所有杂兵清理干净后就可以前往码头干掉最后的敌人了。



第24A话 困惑的冥土引导者

剧情 魔女就是魔女，诱惑别人也经不起诱惑，有点好处就倒戈相向，更何况异界的龙之巫女给出的诱惑十分巨大，沼地魔女这颗墙头草立马就倒向敌人，她决定帮助龙之巫女铲除参加女王之刃的勇士们，并且抓住叛变的米歇尔。作为沼地魔女的手下之一，身不由己的艾丽最终还是选择了继续追随自己的主人，对我们举刀相向。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭



本关アイリ会在消灭掉5个敌人后叛变，因此可以提前做好准备，当她叛变后立即对其发动攻击，保证在第一时间将她干掉，如果等她行动，必定会使用隐身技能，这样会给我们造成许多不必要的伤害。只要解决掉アイリ，剩下的敌人就不构成威胁了，层层推进就可以轻松解决战斗。

第24B话 困惑的牙之暗杀者

剧情 随着离女王之都越来越近，奉女王之命前来暗杀蕾娜的伊鲁玛最终选择了与我们刀刃相向，不过还算她有点良知没有选择暗杀。虽然大家都很怀念一起行动的日子，不过现在时间紧迫，当前要做的是干掉拦路的敌人。

战斗

胜利条件	失败条件
打倒イルマ	レイナ战斗不能

イルマ的等级是她离队时的等级，如果之前将她培养得太厉害会导致本关难度大增。一开始大部队与イルマ的距离不是很远且途中杂兵数量不多，为了快速过关可以全体向イルマ方向移动，打倒イルマ后会进行她与レイナ的单挑战。本关获胜的关键是イルマ的等级，至少要将レイナ的等级练到与イルマ差不多时才能挑战，不然是很难在单挑战中获胜的。

第25A话 追击

剧情 地狱里翻滚着一道道热浪，其炎热程度已经到了让人难以忍受的地步，幸好这种折磨也快到头了，因为我们已经看到了就在不远处的虚数界入口，不过如影随形的异界来客们是不会让我们继续前行的。



战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

本关的熔岩地形会造成每回合15%的HP伤害，千万不要将队员停在这种地形上。将第一批敌人全部肃清后，吸血姬会带着增援部队出现。右上方装着金钱的宝箱开启后会出现两个HP很厚的石头人，就算是4名成员都很难在一回合内干掉这两个敌人，如果对宝箱不是很执着的人可以考虑放弃。本关敌人数量并不多，步步为营即可轻松过关。

第25B话 女王之都盖诺斯

剧情 伊鲁玛和蕾娜之间的战斗在大家的劝解下算是暂时告一段落了。我们继续前行，下一站是女王之都盖诺斯，不过这里已经处于一片狼藉之中，询问之下才从这里的村民口中得知龙之巫女的魔爪已经逐渐伸向这里了，看来，我们得抓紧时间筹集物资然后与巴会合前往虚数界了。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

本关要对付的全是杂兵，一开始我们处于被包围的状态，可以选择两个方向发动攻击。随着敌人数量的减少，一共会出现五批增援部队，并且出现的位置分别在地图左上、左下、右上、右下四个方位，因此我们需要不断来回移动歼灭出现的增援部队，这算是一个难度不高但很费时间的关卡。



第26A话 前往虚数界（冥界篇）

剧情

虽然越来越接近虚数界的入口，不过我们并没有感到接近胜利的喜悦，敌人又出现了，这次是吸血姬，这群仆人对自己的主子真是忠心啊，如此鞠躬尽瘁让身为敌人的我们都忍不住想要“夸上一番”。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

一开始ラミカ离我们的位置不远，虽然途中的岩浆地形会每回合造成不小的伤害，不过如果队伍整体实力够强还是可以让飞行职业直接到对面干掉ラミカ。打败ラミカ后，ドーラ会带着增援部队出现在我方的初始位置，不过增援的敌人数量不算多，如果初始位置留有部队可以先手攻击干掉大部分增援的敌兵，之后就只需要肃清沿途剩余的敌人就行了。



第26B话 前往虚数界（地上篇）

剧情

街道上的敌人被肃清后，女王同意解除伊鲁玛暗杀蕾娜的命令。她明白，在这个生死攸关的关键时刻，就算巴恩斯伯爵和自己的关系再怎么的不好，也应该联手对付敌人才是。在知道我们的计划后，女王慷慨地为我们提供了物资补给。不过离开王城的道路依然不安全，艾莉娜和库罗德特竟然被催眠了，她们和一群异界来客又一次挡住了我们的去路。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭→打倒エリナ、クローデット	レイナ战斗不能

刚开始要面对的敌人数量不多，建议此时将全体成员移动到地图的下方后再对ドーラ进行攻击。击败魔法使ドーラ后吸血姬ラミカ会带着增援部队登场，剧情之后ドーラ的HP全回复。再次击败ドーラ或ラミカ后被催眠的エリナ和クローデット出现，此时胜利条件变更并且地图上方出现数量不少的卫兵，如果想快速过关只需要干掉地图下方的エリナ和クローデット就可以了。



第27话 来自虚数界的诱惑

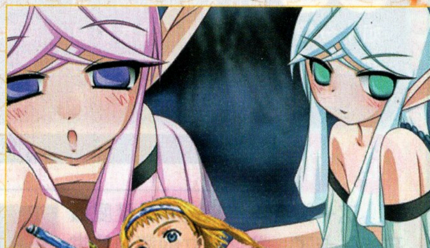
剧情

在虚数界的入口，我们和蕾娜一行人顺利会合，大家开始为前往虚数界做着最后的准备。没想到，这一次龙之巫女的毒手竟然伸向了我。只不过是在晚上陪小姐上个厕所，竟然被可恶的龙之巫女给诱惑了，到最后巫女没碰着，小姐倒被掳走了。

战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	我方全灭

这一关敌人数量比较多，道路左右两侧都有敌人的增援部队，如果队伍实力不够强就不要兵分两路了。将所有敌人清理干净后ラミカ会带着龙一起出现，龙的命中率比较低，可以考虑让回避较高的角色去对付。



第28话 追迹

剧情

由于救人心切，我独自一人踏上了拯救小姐的道路。因为事先我没有打招呼，给大家添了不少麻烦，幸好最后大家都没有受伤，不然的话就算我以死谢罪也无法弥补这次的过失啊！当然啦，作为男主角的我也不可能那么轻易死掉就是了。



战斗

胜利条件	失败条件
10回合以内我方全员到达指定目标	我方任意角色战斗不能/10回合以内我方未能全员到达指定目标

本关有10个回合的时间限制，因此一开始就要将战力平均分配后兵分两路往目的地冲刺。尽量保持每个人都以最大距离进行移动，特别是诸如メルファ、ユーミル这类移动速度本来就很慢的角色，如果不保证每回合都以最大距离移动，很有可能10回合无法到达指定的地点。虽然路上有敌人阻拦，不过数量不算多，实力也非常一般，只需要将挡路的关键敌人解决掉就可以了，面对其他敌人的攻击可以选择防御。本关没有增援部队，不过就算全灭了敌人也必须要将所有角色移到指定地点才能过关，因此大家就放弃全灭敌人后过关这个念头吧，至少在一周目是无法达成的。

第29话 终焉的深渊

剧情

虽然小姐被强行嵌入龙的体内，不过小姐和米歇尔靠着强大的精神力量最终摆脱了龙的束缚，由于龙的召唤仪式被强行破坏，两位龙之巫女也因此元气大伤，不得不暂时离开此地，而巫女忠实的手下拉米卡和朵拉也在此迎来了她们的最后一战。



战斗

胜利条件	失败条件
敌全灭	キュート战斗不能

这一关的敌人数量不少，于是在原本就不算大的地图上会显得比较拥挤。左下和右下可以事先分配兵力，敌人的两次增援都会在地图左下和右下方出现，解决掉两次敌人增援部队后就可以发动总攻了。

第30话 龙之巫女

剧情

召唤神龙失败一事让米歇尔的两个姐姐十分愤怒，作为帮凶的我们自然成了两只小萝莉人道毁灭的对象。虽然龙之巫女的力量非常强大，不过我们的实力也是不容小觑的，继承了部分龙之力量的小姐加上我这个优秀的治疗师作后盾，管你是龙之巫女还是龙之萝莉，一个都别想活着回去！

战斗

胜利条件	失败条件
打倒龙之巫女	我方全灭



这一关在本作来说算是难度最高的关卡了，龙之巫女的实力非常强大，除了HP高达五万以外，其他各项能力值也是高得可怕，如果不练级和提升武器装备等级是很难过关的。虽然龙之巫女的能力不俗，不过可惜的是她吃异常状态，于是攻击附带麻痹效果的技能就是本关对付龙之巫女的利器了。战前让队伍中命中最高的角色装备带有麻痹技能的宝石，如果有道具"小恶魔の指轮"可以装备上提高异常状态的附加成功率，在解决掉沿途出现的所有杂兵后就可以让有该技能的角色上去攻击龙之巫女了。攻击前可以先进行记录，这样就可以利用S/L大法让敌人中麻痹状态，之后想怎么虐就怎么虐了。

第31话 巴恩斯家三姐妹/钢铁姬尤米尔/光明天使娜娜艾露

剧情

在大家的共同努力，尤其是我的奋力治疗之下，龙之巫女被我们揍回老家结婚去了，之后我们也离开虚数界回到了原本属于我们的地方。分别总是最感伤的时刻，不过大家也都向着女王之刃的道路继续前进着，当然我家小姐也要继续修行。经过这一次次的磨难，我和小姐的关系自然突飞猛进，密不可分了，当然还有小姐体内那个大灯泡米歇尔。

战斗

胜利条件	失败条件
打倒对手	我方对应角色战斗不能



不管走哪条路线，最后都会与某个和该路线主角有渊源的角色进行战斗，战斗难度很低，最后会进行一次单挑战斗，胜利之后就可以迎来Ending了。

第32、33话 美斗士的连续战斗

剧情



召唤神龙失败一事让米歇尔的两个姐姐十分愤怒，作为帮凶的我们自然成了两只小萝莉人道毁灭的对象。虽然龙之巫女的力量非常强大，不过我们的实力也不容小觑的，继承了部分龙之力量的小姐加上我这个优秀的治疗作后盾，管你的龙之巫女还是龙之萝莉，一个都别想活着回去！

战斗

胜利条件	失败条件
打倒所有出现的对手	キュート战斗不能



很有难度的战斗，第32话里会分别与三批召唤兽进行战斗，每批召唤兽的数量为不同属性不同种类的召唤兽各一只，解决掉前三批召唤兽后出现ラミカ与ドーラ的两人组合。这一话里出现的所有敌人都和女主角的等级相同，因此我们的男主角和所持的召唤兽等级一定不能太低，不然几乎不可能完成这场战斗，最后出现的ラミカ与ドーラ好感度很高，两人临近时会使用援护防御，在进攻的时候需要注意。第33话则要与流程中的同伴进行战斗，同伴的等级为通关时的等级，如果之前没有刻意进行培养那么战斗起来会非常轻松，如果不小心培养得太厉害那就非常危险了。



PHANTASY STAR PORTABLE 2

ファンタシースター ポータブル

《梦幻之星 携带版》是SEGA公司将网络版《梦幻之星》带到掌机平台的奠基作品，之后经过PSP和NDS两个平台的磨合调整，并总结作品的不足和听取客户的意见后，厂商又在2009年末商战之际推出了《梦幻之星 携带版2》。这次的作品在系统上更为完善，游戏要素更加丰富，耐玩度成倍提升。这次攻略从系统入门起步，并详细介绍主线流程攻略以及武器、职业的研究，富有收集乐趣的称号获得条件也会完全公开。

文 koflover&sakaro

RPG

梦幻之星 携带版2

ファンタシースター ポータブル2

SEGA	2009年12月3日	日版	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

角色创建篇

和系列以往作品一样，本作并没有固定的主人公，玩家首先需要自建一个角色作为自己的分身，参与游戏的冒险。根据自己的要求选择角色各部位的组成素材，创建个性独特的角色。游戏中最多可以作成8个角色，通过联动也可以将PC版或前作的角色部分资料继承到本作中。

种族选择

创建角色的第一步是选择种族，本作中可供玩家选择的种族依然是人类、新人类、机械人和兽人这四种，和前作相比虽然没有新种族的加入，但各种族均经过大幅度的性能调整，人物造型也比以往精美了许多。种族的差别除了体现在能力修正和种族特技外，某些装备和插件也是特定种族所专用的。



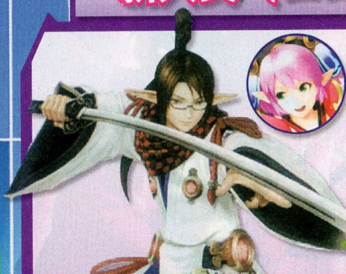
人类（ヒュ-マン、Human）



人类的特点是全面均衡的能力，在耐创性数值——防御力、精神力和持久力等方面是一流水准。本作中种族特技不再是机械人和兽人的专利，当人类角色达到10级以上时，可以使用幻兽召唤特技“ミラージュブラスト”。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	B	B	B	A	S	B	S	S	A	B

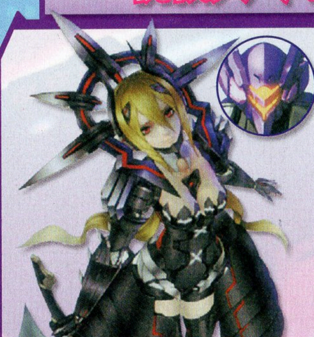
新人类（ニューマン、Newman）



新人类的法击力和PP量最为优秀，是天生最适合法师的种族。但HP、防御力和攻击力就很差，所以要以远程攻击为主，尽量避免近身战。和人类一样，新人类也新增了种族特技，在角色达到10级后可以使用“ミラージュブラスト”。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	C	C	A	S	C	A	A	A	S	A

机械人（キャスト、Cast）



机械人的命中力很突出，攻防能力也不错，是枪手职业的理想选择，不过法击力和回避力就很差。虽然PP回复速度一流，但PP量毕竟太少，使用技能时有些捉襟见肘。角色达到10级以后可以使用“SUVウェポン”来进行特殊攻击。发动SUVウェポン必须的插件需要在商店中购买，在任务中击倒怪物也有机会获得。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	A	A	S	C	A	C	B	A	C	S

兽人（ビ-スト、Beast）



兽人的HP、攻击力和回避力很不错，特别擅长近身战，但命中力、精神力和PP回复都是最差，优点和缺点都很明显，和前作相比实力略有下降。角色达到10级后可以使用变身技能“ナノブラスト”，使能力大幅度强化。ナノブラスト需要在商店中纹身后才能在作战时发动，纹身不如机械人的插件拆卸方便。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	S	S	C	B	B	S	C	A	B	C

性别选择

选择完种族后需要选择性别，本作的人物造型对比前作有不小的进步，无论哪个种族的造型都很有魅力。男女性别之分对角色能力有细微的修正，男性角色在HP、攻击力、防御力和回避力方面有优势，而女性角色则擅长于PP量、PP回复、命中力、法击力和精神力。不过一方面这个先天差别并不大，另一方面随着等级和装备的提升，这个差别慢慢可以忽略不计。部分装备和插件也是指定性别所专用的。



附：角色各能力效果一览

能力	效果
LV	人物的等级，最大等级200，许多装备都需要满足相应的等级要求才可以装备
PP	使用技能或回避、防御动作时需要消耗PP值，PP值可以自动回复，但上限不会随着等级提升
攻击力	数值越高，使用打击武器和射击武器所造成的伤害就越高
命中力	数值越高，使用打击武器和射击武器就越容易命中。此外，命中力对射击武器的伤害有很大影响
法击力	数值越高，使用法术攻击时所造成的伤害就越高，也关系到某些射击系武器的伤害
防御力	数值越高，受到打击武器和射击武器的伤害就越低
回避力	数值越高，受到打击武器和射击武器时自动防御的几率就越高。但是对法术和来自背后的攻击无效
精神力	数值越高，受到法术攻击和法术武器的伤害就越低
持久力	数值越高，对异常状态的抵抗就越高，被即死魔法的命中几率越低，该数值不会随着等级的提升而提升

造型设计



和许多大型RPG一样，本作也允许玩家自己设计人物的造型。人物模型可供调整的地方有很多，除了五官、头发、肤色、身材、服装以外，还可以设定人物的语音。对于有一定美术功底的玩家来说，这是个展现自己能力和个性的舞台，通过自己的构思，再现出动漫游戏中的经典角色造型也是完全可能的。

职业选择

和前作相比，本作的职业系统得到了优化。虽然职业种类被删减到4种，也没有了所谓的“上级职业”，但由于职业的可塑性增强，角色的培养反而要比前作更富于变化和乐趣。可选择的职业分为战士、枪手、法师和勇士这4种。选定职业时无需犹豫，因为在游戏中是可以自由转职的。关于职业方面的详细内容，在后文会专门做出介绍。

搭档选择

设定完自己的角色资料并为其起名后，最后一步是选择自己的搭档（パートナーマシナリー，简称为PM），在战斗时可以作为自己的同伴来协同作战。初期可选择的PM有9种，随着游戏的进行，PM的种类也会不断增加。进入游戏后，PM同样也可以像房间家具一样自由更换。



战斗系统篇

行动操作盘

由于游戏的行动操作比较复杂，而PSP的按键数量又远远不如电脑键盘丰富，所以为了节约按键和方便操作，本作采用了アクシュンパレット（行动操作盘）的设计。通过呼出行动操作盘，再加以简单的方向键和按键组合，就能够快速选择自己所需要的指令，代替了繁琐的按键操作。

行动操作盘分为左中右三列，依次是道具栏、武器栏和防具栏，每一列又有不同的物品可供选择。在行走时按下×键呼出行动操作盘后，利用左右方向键来切换道具、武器和防具栏，通过上下键来选择相应的物品项目，然后再用○键确定或×键取消。武器和防具需要事先放入行动操作盘中就算是装备上了，之后可自由切换装备，吃药回复的操作也是通过行动操作盘来完成的。



任务介绍

本作的主要游戏方式就是完成各种各样的任务，在任务中获得经验升级，并通过打败怪物来获得更好的装备和物品。因为游戏中的收集和联机要素非常丰富，即使为了提升等级和装备反复去刷任务，也不至于让人感到枯燥乏味。



任务受领

通过基地クラッド6中央部分的传送装置来到My Ship内，就可以受领各种任务，飞往不同的星球区域了。任务的类型有很多，其中ストーリーミッション是推进游戏主线流程的任务，其余还有フリー、エクストラ、紧急、バトル、チャレンジ、ダウンロード、交换等任务，基本和主线流程无关，玩家可以在这里自由地提高自身实力并应付各种各样的高难度挑战。每一类型的任务中都有不同的任务，根据难度的不同分为SABC四个等级，S级任务最难，但掉落物品质量好、几率大，任务奖励也是最好的。在主角实力达到一定水准时，就可以逐步开启并挑战各高级任务。

任务过程

每个任务的场景都分为多个不同的区域，一般情况下和动作游戏的关卡一样，需要按照顺序一一完成。在某些区域内，清理光全部怪物后会得到红色柱状的钥匙，在小地图上会以红点来表示，使用钥匙的话可以开启一些原本不能够通行的障碍，某些障碍需要收集多个钥匙后才可以通行，收集钥匙的惟一途径就是打倒当前区域中的所有怪物。

在某些场景中还有一些特殊的障碍物，这种障碍物不能用钥匙打开，但可以被破坏。在靠近障碍物的位置同时按下“L键+任意方向键”，就可以进入第一人称视角，这时候再用滑杆控制视角就可以发现障碍物的可破坏位置，之后退出第一人称观察模式再攻击障碍物即可。

完成任务后，根据玩家在任务中的表现，系统会给予不同的评价。评价等级越高，任务奖励就越好，得到的职业经验值也越多。得到一定的职业经验值后，职业等级会相应提升。

战斗命令

在任务过程中，可以通过下达战斗命令来控制AI伙伴的行动，不过AI毕竟无法与人为操作匹敌，即使下达了命令，有时候的行动也未必让人满意。在战斗时按下SELECT键就可以快速呼出命令菜单，然后再通过方向键快速选择战斗命令来指引AI伙伴的行动。



命令种类一览：

- フリーオーダー：自由行动。
- アタックシフト：以近战攻击为主行动。
- シューターサイト：以远程攻击为主行动。
- ヒールオーダー：以回复和辅助为主行动。
- フォローシフト：以跟随自己为主行动。
- ブラストチャージ：以积攒特技能量为主行动。
- ブラストリリース：立刻使用种族特技行动。

除了通过以上的命令来指引AI伙伴的行动以外，还可以自己事先手动输入一些简明扼要的短语，以便在网络联机时和其他玩家进行交流。在编辑短语时，输入假名后按△键可以转换为相应的汉字，用假名输入汉字不方便的话，用英语代替也可以，泛用性高。

武器技能

丰富多彩的武器技能是本系列的一大特色，本身游戏中的武器种类就很多，每种武器又拥有多种对应的技能。

根据武器种类的不同，技能分为打击系、射击系和法术系三大类。技能的习得需要技能光盘，而这些光盘要在商店购买或者在任务中打倒怪物掉落，然后在道具栏中选择使用该光盘就可以学到相应的技能了。之后要将指定的武器和该技能项连接，即可在战斗中按下△键（或R+△）使用了。同类技能必须对应同类武器，你无法将长剑技能与战斧武器连接，但是法术系技能没有惟一的武器限制，只要是法术系武器就可以任意与它连接。打击系和射击系武器每次只能够和一个技能相连接，但可以随时自由更换；而单手法术系武器一次可以连接两个法术系技能，双手杖可以一次连接四种法术。

和前作不同的是，本作不能靠反复使用技能来提升技能的等级，要想学到高等级的技能，就必须想办法获得高等级的技能光盘。和刷高级装备类似，高等级的技能光盘同样来自于高级任务和高级怪物，技能等级最大为30级。每个角色能学习的技能数量有上限，要学习新的技能时就必须将原有的技能遗忘，不过被遗忘的技能将会还原为同等级的技能光盘，没有任何损失。



武器强化

在基地クラッド6的武器店除了可以购买武器和武器技能外，还可强化现有的武器。每次强化需要花费一定金钱，最多可以强化10次。在无法挑战高等级任务的游戏初期，由于没有获得高级装备的途径，只能靠武器强化来提升装备的效果。

不过，强化后的低级武器并不是单纯的过渡品，使用道具“エクステンドコード”后可以将已强化10段的武器再度强化，使武器的性能得到大幅度提升。原先C到A级的武器会升为S级，原本为S级的武器会进一步增强其特殊效果。“エクステンドコード”可以在完成全部チャレンジミッション后入手。

强化插件

武器可以通过花费金钱来强化，而防具的强化手段就是安装各种强化插件。在基地クラッド6的防具店除了可以购买到防具以外，还有各种各样的强化插件，将它们安装在防具的插槽即可，许多插件都是通过各种特殊方式入手的。

除了一般的强化插件外，人类、新人类和机械人还可以通过安装不同的特殊插件来改换自己的种族特技。人类和新人类安装的是能发动幻兽召唤的ミラージュユニット，机械人安装的是发动SUV武器的SUVユニット，一种插件对应一种种族特技。收集到的插件越多，自己可使用的种族特技的种类也就越丰富。

特殊动作

本作对动作性要求很高，怪物AI相比前作有明显的提高，攻击比以前更凶狠，前作中靠吃药跟怪物死磕的打法在本作中就没有那么灵光了，玩家必须要有一定的操作水平。熟悉和掌握各种特殊动作的操作，可以达到事半功倍的效果。

防御

防御和紧急回避是很实用的操作，在装备盾牌或双手武器时（双手杖除外）按下R键即可作出防御动作，可以防住任何性质的攻击（包括法术和陷阱），防御时只会受到很低的伤害。防御动作只能够防御正面攻击，来自侧面和背面的攻击则无法防御。防御时会消耗一定的PP，消耗量根据对方攻击的强度而定。当前PP不够本次防御的PP消耗时，角色将会破防而且受到的伤害会更高。



紧急回避

同时按下“对应方向键+○键”可以使用紧急回避，角色会作出翻滚动作，而且无敌时间比较长，可以躲开一些来不及移动避开的攻击。使用紧急回避也要消耗一定的PP，若PP不足则无法使用。紧急回避同样也对任何性质的攻击都有效。



及时攻击和及时防御

及时攻击是要求玩家在攻击动作收招时再按下攻击键，普通攻击和技能均可，若按键时机得当，此次攻击造成的伤害会相比平时更高。

及时防御要求角色在即将受到攻击的瞬间进行防御，若及时防御成功，则防御时不会受到任何伤害，也不会消耗PP，而且还拥有短暂的无敌时间。如果装备了盾牌，在及时防御时还可以自动反击，自动反击的伤害和命中率取决于盾牌的攻击力和命中力。本作中盾牌不属于防具范畴，只提供攻击力和命中力。装备双手武器时则无法发动及时防御后的自动反击。

在成功回避（也就是自动防御）或及时防御（装备双手武器时）的瞬间按下攻击键，可以发动及时反击，效果等同于及时攻击。及时攻击的伤害比一般攻击高，而且使用技能时也同样可以发动及时反击。





连续攻击

连击系统也是本作的新增要素，使玩家不能够像前作一样一味用技能砍杀，而是要更加合理地把握好普通攻击和技能攻击的节奏。使用□键攻击命中怪物时，连击数会不断增加，一定时间内没有攻击怪物，或者使用△键攻击命中怪物时，就会使连击数中断。连击数越高，最后使用△键攻击的伤害也就越恐怖，这就是连击系统的意义所在。

对于打击系武器来说，□键对应普通攻击，而△键对应技能攻击，而射击系武器和法术系武器的情况则有所不同。射击系武器的△键是蓄力攻击，而法术系武器的□键和△键可以自由设定攻击方式。但不管情况如何，□键增加连击数，△键因连击数高



低而享受伤害加成，这个规律是不变的。要想利用好这个连击系统，在武器配备和攻击节奏上面要花一番心思才行。

属性相克

游戏中一共有火、冰、雷、土、光、暗这6种属性，它们之间两两相互克制，即“火—冰”、“雷—土”、“光—暗”，属性相反时，伤害会增加；属性相同时，伤害会下降；若属性不属于同一组，则没有任何影响。举例来说，用冰系武器或法术攻击火属性的怪物时，伤害会增加；自己装备雷属性的防具时，受到来自敌方的雷属性攻击时，伤害会降低。

除了属性相克关系外，还要注意武器或防具的属性值，属性值最高为50%，最低为0%（即无属性），属性值越高，属性相克的效果也就越好，具体对应公式为：攻击力（或法击力）×（100%±（属性值+5%）/150%）。可见属性值对属性修正的影响是非常大的，若有幸得到50%属性的装备，应该为自己的运气庆幸才是。

和前作不同的是，本作中射击系武器和法术系武器也有相应的属性值，射击系武器不再依赖繁琐的属性攻击技能，法术系武器也可以进一步巩固自己属性相克的优势。属性系统比前作更为合理和完善。



异常状态

异常状态在前作是和属性挂钩，每一种属性攻击会对应一种异常状态，到了本作中，异常状态作为武器或技能的专有附加效果，和属性不再有联系。这样一来，冰属性和雷属性攻击不再像前作那样逆天，因为冻结和触电状态不再是冰属性和雷属性攻击的附加效果了。



异常状态一览：

异常状态	效果
烧伤	一定时间内HP不断减少，但不会致死
中毒	一定时间内HP不断减少，持续时间比烧伤长，但单位时间的伤害比烧伤低，不会致死
感染	一定时间内持久力大幅度降低，很容易中异常状态或即死法术
触电	一定时间内不能使用打击系和射击系武器攻击，但可以移动和使用法术
冻结	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击后复原
睡眠	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击后复原
麻痹	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击时也不会恢复
混乱	一定时间内无法控制自身行动，若敌方混乱则会不分敌我攻击

和属性值一样，武器的附加异常状态也是随机生成的属性，良好的附加效果是极品武器的重要标准之一。法术攻击一般都有比较稳定的附加效果，和打击系、射击系武器相比是个优势。

武器研究 分析

武器是本作的重要要素，无论是平时的使用还是后期的集中收集都富有乐趣。不同强度的武器通常与进行任务的等级对应，即高级的武器只会在高级的任务中掉落。想挑战高级任务同样需要一定的武器支持。除法术系武器外，打击系武器和射击系武器都有各自武器专门对应的技能，和武器一样，技能也是靠怪物掉落来获取的。本作取消了前作的技能经验系统，玩家不需要再花上大量时间来刷技能的熟练度来提升等级。由于武器的使用权不再和职业挂钩，所以选择武器时的自由度有所放宽，不管什么职业都可以体验到各种武器的使用乐趣。武器和职业之间的搭配同样是游戏中很值得研究回味的部分。

本作中武器分为四大类，分别是打击系武器、射击系武器、法击系武器和盾牌。其中盾牌虽然在以前作品中出现过，但从“独立按键使用的武器”的角度来看，它算是本作新增的武器。其作用虽然是用来防御，但是却属于武器范畴，这也算是本作的一个特色。武器种类的不同，其对应的装备位置也各不相同。有的武器只需装备在左手或右手，有的武器则需要占用双手的装备空间。在使用单手武器时，就可以仔细考虑一下左右手武器的搭配情况。

在装备武器时，除了武器本身所提供的数值外，不同的武器种类还会给予装备者少许额外的能力加成，能力加成数值等于武器等级（也就是星数）的5倍，某些武器会使攻击对象的能力下降。

武器装备位置及对应能力加成:

装备位置	武器种类	能力加成
双手	长剑（ソード）	防御力、精神力
	拳套（ナックル）	回避力
	长矛（スピア）	回避力
	双头矛（ダブルセイバー）	精神力
	战斧（アックス）	回避力下降
	双手剑（ツインセイバー）	回避力
	双短剑（ツインダガー）	回避力
	双手爪（ツインクロー）	回避力
	步枪（ライフル）	防御力
	散弹枪（ショットガン）	回避力下降
	长弓（ロングボウ）	精神力
	榴弹炮（グレネード）	回避力下降
	激光炮（レーザーカノン）	回避力下降
	双手枪（ツインハンドガン）	回避力
	双手杖（ロッド）	防御力、精神力
右手	单手剑（セイバー）	无
	单短剑（ダガー）	命中力
	单手爪（クロー）	攻击力
	鞭子（ウィップ）	法击力
	飞刀（スライサー）	回避力
	单手杖（ウォンド）	精神力
左手	单手枪（ハンドガン）	命中力
	十字弓（クロスボウ）	命中力下降、回避力上升
	投刃（カード）	法击力
	机枪（マシンガン）	无
	射导器（シャドゥーグ）	攻击力
	魔导器（マドゥーグ）	防御力
	盾牌（シールド）	防御力

打击系武器

打击系武器以近距离攻击为主，伤害输出能力比较高，攻击连续性强。但因为是近距离作战，伴随的风险也较高。无论是通常攻击还是技能攻击，武器的伤害都和攻击力挂钩，但命中力关系到攻击时是否命中，因此和攻击力同样重要。此外，打击系武器只有在使用技能攻击时（△键）才会消耗PP，通常攻击不但不消耗PP，而且在发动及时攻击时还会使PP回复量增加，基本不会像射击系和法击系武器那样经常出现PP不足的问题。

打击系武器种类丰富，不仅远近、轻重、快慢各种攻击类型一应俱全，甚至还有飞刀这种可以远程攻击的武器。不管什么种类的武器，按□键的通常攻击都是三段（即连续按三次□即可使出全部普通攻击，HIT数有可能多过3），而△键的技能攻击，则根据技能的等级来决定攻击次数，最大也是三段攻击。

打击系武器的技能种类丰富，攻击动作也极其华丽。根据技能特性的不同，我们大致可以把它们分成以下6个种类：

强攻型 每段攻击的伤害都很高，但攻击速度通常较慢，多段攻击全数命中有一定难度。

连击型 hit数高，虽然单发攻击伤害有限，但全中后的伤害相当可观。

前方型 一边攻击一边向前移动，攻击距离较远，可以对付排成一条直线的怪物。

圆周型 攻击范围很大，几乎覆盖到身体四周，对付成群的怪物以及解围时非常有效。

突进型 比前方型技能在突进距离上更远，可以快速接近或者摆脱怪物，不过一般攻击面较窄。

浮空型 能够使怪物浮空，不但有机会追打，还令其丧失行动能力。需要注意某些大型怪物对浮空攻击免疫。



长剑（ソード）

长剑单发攻击力高，攻击范围也不错，可以一口气清理掉扎堆的怪物。缺点是攻击动作比较慢，使用者切忌顶着怪物的攻击硬拼。长剑通常攻击速度慢，3段攻击也只有3hits，虽然不能积累多少连击数，但可以借助及时攻击来增加威力。由于本作中除了双手杖以外的双手武器都能防御，所以长剑使用者在和怪物相持时不需要再像前作那样四处游走攻击，只要善于利用及时防御和及时反击的话，就足以发挥出长剑的威力了。

グランドクラッシャー
连击型技能，全1段

跳跃蓄力后用剑震击地面，向前方发出冲击波。攻击范围不大但射程不短，全中后有4hits。虽然伤害比较可观，但PP消耗量大，无法打持久战。由于跳跃蓄力需要一定时间，这期间不能被敌人攻击到，利用及时反击来使用技能是个不错的主意。

スピニングブレイク
前方型技能，全3段

依次使用“跳跃回旋斩2次→跳跃纵斩→跳跃回旋斩后纵斩”的连续攻击，威力虽不如グラビティブレイク但攻击速度要快一些。除了有前方移动的效果外，对付一些飞在空中的怪物时，回旋斩也可以发挥出一定作用。

グラビティブレイク
强击型技能，全3段

依次使用“向下纵斩2次→向上纵斩→跳跃向下纵斩”的连续攻击，攻击速度比较缓慢，但每一击的伤害相当可观，PP消耗也比较大。后两段攻击的威力很大，若再把握好及时攻击的节奏伤害会更加可观。

トルネードブレイク
圆周型技能，全3段

不断使用圆周回旋斩攻击，威力和范围都很大，但第1段攻击的出招动作非常慢，贸然使用很容易被打断。由于攻击范围覆盖到身体四周，在被怪物包围时这不失为一个良好的反击手段，利用及时反击使用技能会更好。

拳套（ナックル）

拳套的攻击动作非常快，攻击力也并不低，在面对单个怪物时有很大的优势。3段通常攻击有5hits，而技能攻击的hits数更高，全中后的威力极其可观，攻击动作也极其华丽。但是，拳套的射程是所有武器中最短的，攻击范围和其他武器相比也比较小，尽量和怪物单挑才是最重要的，及时防御和及时反击也必不可少。

ボッガ・ダンガ
连击型技能，全3段

双拳左右开弓乱舞攻击，全套动作耗时长，hits数多，伤害高，对付一些大型怪物时尤其有效。不过因为主角攻击时会不断向前移动，而且技能的攻击范围有限，对中小体积的怪物反而不容易全中，这时候只需要多用1段攻击即可，不需要打满3段攻击。

イック・ヒック
强击型技能，全3段

强力乱舞攻击，攻击力和攻击范围比较大，但出招较慢，整套动作耗时也比较长，清理杂兵或对付BOSS都很有效。攻击时的移动范围比较大，有时候需要调整好位置才可以使攻击全部命中。

ボッガ・ズッバ
前方型技能，全1段

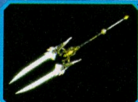
短暂蓄力后正拳突进攻击，对一条直线的目标造成多段伤害，并将目标吹飞。对于不擅长攻击多个目标的拳套武器来说，这个技能很实用。面对大型怪物时，突进攻击可以全中，伤害也相当高。

ボッガ・ランパ
突进型技能，全3段

先用升龙拳发动攻击，在空中攻击多次后再急降攻击，攻击范围比较小，但伤害非常大，尤其适合对付大型怪物。对付中小型怪物时，多用1段或2段攻击就足够了。

ボッガ・ロバッド
圆周型技能，全3段

前冲后连续刺拳攻击，再左右勾拳，最后投掷拳套攻击四周，这个技能的圆周型特性只反映在第3段攻击上，不过清理杂兵的效果很好，也可以攻击具有多个伤害判定的大型怪物。



长矛（スピア）

长矛的攻击力和攻击速度都很不错，攻击方式以突刺为主，虽然射程不算短，但攻击范围实在有限，不容易攻击到侧面的怪物，这点需要多加注意。技能攻击虽然有挥舞长矛的动作，但依然是以前方攻击为主，惟一大范围攻击的圆周型技能出招速度又太慢，所以尽量不要被怪物包围。

ドゥース・ダッガズ
连击型技能，全3段

连续向前方突刺，攻击范围虽然不大，但威力和hits数却挺高，对付单个或者扎堆的怪物是最合适不过了。一般都是接在3段通常攻击后使用。

ドゥース・スカッド
强击型技能，全3段

可以视为ドゥース・ダッガズ的强化版，同样是连续向前方突刺，但威力和PP消耗更大，并且还有吹飞效果。

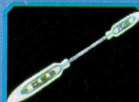


ドゥース・マジャーラ
前方型技能，全3段

首先坐在长矛柄上向前方突进，接着跳起向地面突刺，最后以大范围挥舞长矛的动作结束。前两段攻击的威力和hits数很高，第3段攻击只是胜在范围大，一般情况下只用前两段攻击就足够了。

ドゥース・ロバッド
圆周型技能，全3段

挥舞长矛攻击四周，攻击范围很大，威力在长矛武器技能中也是最高的，对付具有多个攻击判定的大型怪物时效果非常好。但是第1段攻击的出招动作很慢，容易被打断，后两段技能的威力相当大，一定要顺利用出来。



双头矛（ダブルセイバー）

双头矛的攻击速度快，hits数多，3段通常攻击就有6hits，是攒连击数的理想武器。虽然武器攻击力看似一般，但高hits数弥补了单次伤害的不足。和长矛恰恰相反，双头矛对侧面的攻击范围不小，但正前方的射程就比较短，需要尽量贴近怪物后再进行攻击。

スパイラルダンス
连击型技能，全3段

挥舞双头矛向前突进后乱舞攻击，威力大，hits数高，第3段攻击的伤害最高但很容易打空，需要把握好距离才可以全部命中。对付大型怪物时效果不错。

アブソリュートダンス
强击型技能，全3段

跳跃蓄力后重击地面，再挥舞双头矛乱舞攻击，伤害非常高，但第1段攻击的蓄力时间太长，再加上攻击范围有限，想要准确命中需要一番练习才行，不过3段攻击全部命中的威力绝对物有所值。

トルネードダンス
前方型技能，全1段

挥舞双头矛像旋风一样突进攻击，出招虽然慢，但威力和范围却很大，掌握好时间差的话是非常好用的技能。突进时还可以自己控制方向。

サイクロンダンス
突进型技能，全1段

跳跃后以双头矛为轴，向周围回旋踢，攻击范围很大，伤害也不低，对具有多个攻击判定的大型怪物有非常好的效果。

グラビティダンス
圆周型技能，全3段

挥舞双头矛前冲乱舞攻击，作为圆周型技能，攻击范围却很有限，但hits数却很高，比スパイラルダンス更容易全中，PP消耗也更少。



战斧（アックス）

战斧攻击速度慢，攻击范围小，武器本身命中力也比较低，缺点非常多，但却有全武器中最为出色的攻击力，这就是选择它的理由。灵活利用及时攻击、及时反击和连击系统，可以把战斧的威力发挥到极致。而战斧本身的高攻击力在对付一些高防御的怪物时也有很大优势。

アンガ・グルッダ
连击型技能，全2段

回旋斩4连击再纵斩2次，hits数虽然不算高，但就战斧的高攻击力来说，这已经难能可贵，对付单个怪物的效果非常好，不过第1段攻击也可以用来清理成堆的杂兵。

アンガ・レッダ
强击型技能，全3段

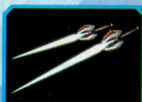
威力虽然不如アンガ・グルッダ，但命中率修正和攻击范围更胜一筹，同样也适合对付单个怪物或体积大的BOSS。

アンガ・ドゥガレガ
前方型技能，全3段

蓄力后进行短距离冲刺，再跳跃向地面挥斩，伤害和命中都很稳定，后两段攻击还有很大的攻击范围，除了出招较慢外就没有什么缺点。

アンガ・ジャブロッガ
圆周型技能，全1段

跳跃蓄力后斩击地面，伤害恐怖，攻击范围也非常大，虽然清理杂兵效果非常好，但无奈蓄力时间实在太长，很容易被打断。



双手剑（ツインセイバー）

双手剑的攻击范围、攻击速度和hits数都相当不错，3段通常攻击有6hits，再加上威力大、hits数高的技能攻击，是近战职业的理想武器。如果要说弱点的话，那就是双手剑技能的PP消耗都比较高，使用技能、防御或紧急回避时，很容易耗尽PP值。

スプレンダークラッシュ
连击型技能，全3段

前冲回旋斩后乱舞攻击，伤害、速度和范围都比较理想，是双手剑的主力技能，除了PP消耗高以外几乎没有缺点。

アサルトクラッシュ
强击型技能，全3段

高速前冲后左右挥斩，再后退蓄力进行突进斩，全中后伤害很高，尤其是第3段突进斩，但如果把握不好距离的话，第3段攻击很有可能落空。

クロスハリケーン
前方型技能，全3段

突进攻击后再用双剑反复突刺地面，最后向前放出十字型冲击波，对大型怪物比较有效。全部3段攻击耗时比较长，对付杂兵时有时候只用第1段攻击就足够了。

ライジングクラッシュ
浮空型技能，全3段

双手反复挥剑上升斩，使目标浮空，最后再以空中回旋斩追打，虽然威力和hits数不如以上几个双手剑技能，但独有的浮空效果可以保证自己不会受到怪物的反击。

ブレードデストラクション
突进型技能，全3段

双剑回旋突进，再使用跳跃回旋斩，最后在空中使用十字斩，攻击范围和hits数都很优秀，对付具有多个攻击判定的大型怪物时更是有非常好的效果。





双短剑（ツインダガー）

双短剑的攻击力很低，攻击范围也非常小，但攻击速度快，hits数高，3段通常攻击就有7hits，用来攒连击数是再合适不过。另外，双短剑武器的命中力都比较高，技能攻击的命中率修正也很稳定，实际伤害输出能力并不比其他武器逊色。

モウブセイレンザン
连击型技能，全3段

左右开弓前冲乱舞攻击，hits数多而且全中并不困难，清理杂兵或对付BOSS均可，只需要控制好前冲的方向。另外这个技能的命中率修正也很优秀。

ソウジンランブショウ
前方型技能，全2段

投掷短剑回旋的乱舞攻击，射程比较远，弥补了双短剑武器攻击范围的不足，对付成堆的杂兵也比较有效。

レンガチュウジンショウ
强击型技能，全3段

大范围移动的乱舞攻击，像拳套武器技能那样，全套动作华丽，hits数高，耗时长，全部命中难度较大，但威力相当可观。可以只用第1段攻击对付杂兵，面对大型怪物时再使用后两段攻击。

レンカイブヨウザン
圆周型技能，全3段

使用回旋斩前冲乱舞，能够攻击自身周围，hits数很高，而且命中率修正很稳定，清理大批怪物的效率很高。

ヒショウジンレンザン
浮空型技能，全3段

双手交替向上方投掷短剑回旋，反复将目标浮空，对单个目标的伤害非常高，而且绝无被反击的可能。不过攻击范围很有限，在接近目标后才有可能全部命中。





双手爪（ツインクロー）

双手爪的攻击范围比较小，攻击速度也不如拳套和双短剑，但攻击力却比这些武器高一些，甚至超过了双手剑。3段通常攻击有6hits之多，武器和技能的攻击力也比较高，只要能贴近目标，伤害输出就绝对有保障。

ブクウレンセンガ
连击型技能，全3段

连续跳跃并下降俯冲攻击，能将目标击倒，但攻击范围和hits数很一般，若无法全中的话也就无法保证威力。

レンザンセイダンガ
强击型技能，全3段

高速突进攻击后再跳跃攻击，最后放出能量弹，全部3段攻击的威力很大，但第1段攻击的4连击威力已经相当不错，突进距离也不短，可以放心使用。

チュウエイジトッシン
前方型技能，全3段

俯身冲刺后乱舞攻击，最后再跳跃震击地面，威力、范围和hits数都相当优秀，但技能的命中率修正太低，实际伤害往往低于预想。第3段攻击有一定的蓄力时间，如果觉得不安全的话可以省去不用。

ソウガチョウセッカ
突进型技能，全1段

前冲左右挥爪攻击，威力、命中和范围都很稳定，对聚在一起的怪物非常有效，也可以对付具有多个攻击判定的大型怪物。

レンザンセンショウガ
浮空型技能，全3段

前冲攻击后再跳跃攻击，最后潜地后升龙击，对单体目标伤害还算不错，只是攻击范围比较小，第3段升龙击威力虽大但需要蓄力时间。



单手剑（セイバー）

单手剑的性能比较均衡，攻击力、攻击速度和范围都不出彩，但至少也都是平均水准。3段通常攻击只有3hits，不过单手剑毕竟只是右手武器，和其它左手武器的搭配才是更重要的。一般来说左手武器会选择射击系武器，装备盾的话反倒不如装备双手武器，不过若能熟练掌握及时防御的话，盾牌也不失为一个好选择。

グラビティストライク
连击型技能，全2段

左右挥剑连斩后再追加跳跃斩，伤害和hits数不俗，而且能将目标击倒，对付单个或者成批怪物时都能发挥很大的作用。

インフィニットストーム
前方型技能，全2段

高速回旋斩突进后再蓄力左右交替连斩，攻击范围和hits数很优秀，很适合对付具有多个攻击判定的大型怪物。

スピニングストライク
强击型技能，全2段

回旋斩后再挑空蹴击，伤害略低于グラビティストライク但命中率修正更好，也是非常好用的技能。

ライジングストライク
浮空型技能，全2段

挥剑将目标浮空后再追击，伤害和命中很稳定，不过能将怪物浮空才是最重要的，和其他单手剑技能相比，PP消耗量更大。



单短剑（ダガー）

和双短剑相比，攻击速度有所下降，但攻击力更高，而且高命中力的特点同样保留了下来，只是攻击范围依然不佳。3段通常攻击只有4hits，不过有左手武器的辅助，攒连击数并没有什么问题。左手武器可以考虑配备射程远的射击系武器，来弥补单短剑射程的不足。



ブテンシュンレンザン
连击型技能，全2段

高速冲刺后乱舞攻击，威力和hits数不错，攻击动作华丽，不过命中率修正较低，和双短剑武器的技能相比。

シソクテンカイザン
前方型技能，全2段

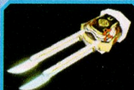
高速回转冲刺攻击，出招快，冲刺距离远，不但可以清理杂兵，还能用来快速接近或者摆脱目标。

ヒカイシュウハザン
强击型技能，全2段

使用回旋斩冲刺后乱舞攻击，基本性能类似于舞转瞬连斩，威力有所下调，但命中率修正得到提升。

シュンブショウレンザン
浮空型技能，全2段

左右挥剑将目标挑空再追击，类似于单手剑的浮空型技能，威力尚可但攻击范围很有限，需要贴近目标。



单手爪（クロー）

单手爪的攻击力在单手武器中是最高的，攻击速度虽还不如单手剑，但也慢不到哪去，攻击范围还是和双手爪一样小。不过单手爪可以搭配左手武器，个人认为反倒是单手武器里最好用的，先用攻速快的左手武器来攒连击数，再换成单手爪完成最后一击。单手爪的攻击力几乎可以与长矛媲美，这是相当难得的。

ショウセントツザンガ
强击型技能，全2段

近距离乱舞攻击，攻击速度快且hits数高，伤害非常可观，不过攻击范围和命中率修正也比较差，需要玩家自己靠操作来弥补。

シュウソウレツザンガ
突进型技能，全2段

反复瞬移突进攻击，hits数和威力都非常理想，移动速度也很快，只是PP消耗量比较大。由于瞬移突进时往往要改换视角，需要玩家自己控制好方向。

センテンカンザンガ
前方型技能，全2段

突进后跳跃攻击后再俯冲地面，hits数少但单hit的威力很大，但突进距离比较近，跳跃时又有蓄力时间，需要多加注意。

ブクウサイエンザン
圆周型技能，全2段

蓄力后再使用跳跃回旋斩，威力和hits数很一般，出招速度比较慢，但攻击范围比较大，命中率修正很高，总体来说不过不失。



鞭子（ウィップ）

鞭子的攻击力和攻击速度都非常不理想，但是攻击范围非常大，又有可观的命中力加成，在清理大批怪物时非常好用。而且鞭子武器大多都具有附加效果，实际价值并不仅仅体现在伤害方面。虽然鞭子的实战价值很高，但相信还是有不少人纯粹是为了所谓的恶趣味才选择鞭子的，用鞭子抽打怪物似乎要比用剑砍、用魔法轰的乐趣高得多……

ヴィヴィ・ダンガ
连击型技能，全2段

连续鞭打目标，不仅hits数高而且攻击范围大，最后一击还可以将怪物吹飞，非常适合清理杂兵或者对付具有多个攻击判定的大型怪物。

ヴィヴィ・デッザ
强击型技能，全1段

连续鞭打目标，攻击范围不如ヴィヴィ・ダンガ，但威力和命中率修正却高得多，更适合对付单一目标。

ヴィッシ・グルッダ
圆周型技能，全2段

连续回转鞭打，攻击范围可以覆盖到自身周围，最后一击同样有吹飞效果，但威力不佳，一般只是在被包围时寻求脱身。



飞刀（スライサー）

飞刀的攻击力和攻击速度无法和一般的打击系武器相比，但射程却是最优秀的，几乎可以和射击系武器相媲美。飞刀虽然和射击系武器同属远程，但不能进行主视角瞄准和蓄力射击，伤害和命中力也无关，通常攻击也不会消耗PP，和射击武器还是有本质区别的。飞刀的射击精度无法和射击武器相比，但发射的弹丸具有贯通效果，可以一口气攻击多个目标，这点要多加利用。

チョウトウカンツウジン
连击型技能，全2段

左右连续投掷飞刀后，再跳跃投掷飞刀，伤害和攻击速度比起通常攻击有明显的提升。

チッキキョレンジン
强击型技能，全2段

投掷巨大的大型飞刀，伤害和攻击范围比跳投贯通刃更胜一筹，但命中率修正有明显下降。

レツザンソウヒジン
突进型技能，全2段

十字投掷飞刀反复两次，类似于前两个投掷技能，只是hits数、伤害和命中率修正等数据有所不同。

レックウチョウヒジン
前方型技能，全2段

连续突进投掷飞刀，2段攻击共有8hits之多，全中后伤害很可观，但技能本身的命中率修正比较低，很容易出现miss的情况。

射击系武器

射击系武器以远距离攻击为主，单发伤害虽然不如打击系武器，但胜在输出稳定，面对BOSS时也更加安全。大部分射击系武器的伤害由攻击力和命中力共同决定，某些射击系武器的伤害则是同法击力和命中力有关。射击系武器无论是通常攻击、特殊攻击还是蓄力攻击，都需要消耗PP值，PP耗尽则无法进行任何攻击动作。另外，射击系武器虽然没有及时攻击和及时反击，但某些射击系武器可以进行主视角瞄准，此时不仅更容易攻击怪物的要害部位，射击伤害还有25%的加成。

射击系武器的种类也极其丰富，不仅包含了各类主流枪械，还收录了弓、投刃、射导器这类颇具特色的射击武器，使用的感觉截然不同。射击武器没有所谓的技能攻击，但可以装备各种改变通常攻击特性的武器技能，此外还有能使威力成倍增加的蓄力射击，习得相应的职业技能后，还可以使用更为强大的2段蓄力射击。

射击系武器的技能是用来强化通常攻击的，有强化伤害、强化命中、强化射程和减少PP消耗这4大类，此外，每种武器还有各自独有的特殊技能，效果因武器而异。和打击系武器一样，每次只能同时装备一个技能，但可以自由更换，装备的技能只对通常攻击有效，不影响蓄力射击的效果。





步枪（ライフル）

最基本的射击系武器，射程远，攻击和命中较高，能够主视角瞄准射击，但攻击速度一般。蓄力射击时不仅能提升伤害，而且还可以同时攻击多个目标，但蓄力时间比较长。需要注意的是步枪可以进行防御，在和怪物远距离对射时是非常有用的，在主视角射击时切换防御也比使用紧急回避方便得多。

パワーシュート

提高攻击力，但命中率修正降为80%，PP消耗增加3点。虽然命中有所下降，但整体伤害还是得到了提升。

ヒットシュート

攻击力不变，命中率修正上升，PP消耗增加1点。由于命中上升，整体伤害也略有提升。

ロングレンジシュート

提高攻击的有效射程，PP消耗增加2点。在主视角射击时作用尤为明显。

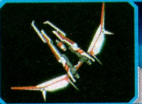
セイブシュート

通常攻击时的PP消耗减少2点，一般用来积累连击数，对步枪来说意义不大。

バスターシュート

攻击时可以将敌人击倒，PP消耗增加9点。无论是面对单一还是多个怪物时都会安全得多。





长弓（ロングボウ）

长弓虽然是射击系武器，但却提供法击力加成，伤害也是由法击力和命中力所决定的。不过不要小看长弓的性能，一方面它的法击力非常高，甚至超过了步枪的攻击力，另一方面射程比步枪更远，而且有贯通效果，攻击速度也不比步枪慢。对于法师来说，使用法术远程攻击的伤害要比长弓高不少，但射程、攻速、PP消耗和主视角瞄准方面都无法和长弓相比，长弓依然是可靠的远程攻击手段。使用长弓远程攻击时，主要看中它的贯通效果。

リキセイソウ

提高法击力，但命中率降为80%，PP消耗增加4点。对于长弓来说，命中问题更重要。

チョウセイソウ

提高攻击的有效射程，PP消耗增加3点，对主视角射击的帮助很大。

キュウセイソウ

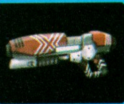
法击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加2点，可以弥补长弓命中力的不足。

ユウセイソウ

通常攻击时的PP消耗减少2点，对长弓的意义不大。

ゾクセイソウ

提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加，PP消耗增加10点。在拥有高属性的长弓时，这个技能的效果会非常明显。



散弹枪（ショットガン）

散弹枪的攻速慢，射程短，武器的攻击力和命中力也比较低，也没有主视角射击能力，但是，散弹枪的最大特点就是一次可以发射多枚子弹，根据武器技能等级的不同，一次可以发射3～5枚子弹，倘若近距离使目标全吃五发子弹的话，那伤害还是极其可观的。使用散弹枪时，完全可以当作近战武器来用，蓄力射击的威力并不亚于一些打击系武器技能。由于一次发射的弹数和武器技能等级息息相关，在选择技能时，应优先考虑等级，其次再考虑效果。

バラタ・パウガ

提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加6点。对于命中力不足而且弹数多的散弹枪来说，这并不是个好选择。

バラタ・ヒッガ

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加3点，用来提升散弹枪的伤害是比较可靠的。

バラタ・ロンガ

提高攻击的有效射程，PP消耗增加4点，可以使散弹枪在更安全的距离下全弹命中。

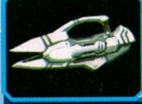
バラタ・セイガ

通常攻击时的PP消耗减少3点，对散弹枪的意义不大。

バラタ・マガ

提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加，PP消耗增加9点。在拥有高属性的散弹枪时，这个技能的效果会非常明显。





榴弹炮（グレネード）

榴弹炮的攻击力比步枪略高一些，但攻速却差得多，也不具备主视角瞄准功能，不过，榴弹炮的特色是有范围伤害，无论对付扎堆的杂兵还是有多个攻击判定的大型怪物时都能发挥出很大的作用，蓄力射击后的威力更是惊人。不过，榴弹炮虽然射程不算短，但毕竟没有主视角瞄准，有时候为了范围伤害，不如当作近距离武器来用……



ボンマ・パウガ

提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加8点。不太适合命中力不足的榴弹炮。

ボンマ・ヒッガ

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加2点，可以用来提高榴弹炮的威力。

ボンマ・ロンガ

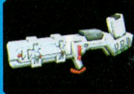
提高攻击的有效射程，PP消耗增加4点，对榴弹炮的帮助不大。

ボンマ・セイガ

通常攻击时的PP消耗减少3点，对长弓的意义不大。

ボンマ・バンガ

大幅提高攻击力，但命中率降为75%，且攻击时带有浮空效果，PP消耗增加16点。



激光炮（レーザーカノン）

激光炮的攻速慢，但攻击力比较高，最大的特点是具有贯通效果，而且贯通数量不限。在主视角瞄准射击下，贯通效果可以发挥出更大的作用。和长弓相比，激光炮虽然输在攻速，但威力、命中、蓄力射击等各方面要更出色。

パワープリズム

提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加6点。

ヒットプリズム

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加2点。

セイブプリズム

通常攻击时的PP消耗减少3点。

ロングレンジプリズム

提高攻击的有效射程，PP消耗增加4点，对主视角射击的帮助很大。

バスタープリズム

攻击时可以将敌人击倒，PP消耗增加14点，对付多个怪物时效果非常好。



双手枪（ツインハンドガン）

双手枪的攻击力和射程只是中等水准，但攻击速度很快，实际伤害很高，而且每次攻击时都是2hits，很容易积累连击数。双手枪在中近距离时连射效果非常好，在远距离时又有主视角瞄准功能，各方面表现都很全面。不过由于攻击速度快，双手枪的PP消耗也是很惊人的，最好能配备其他的打击系武器来争取PP回复的时间。

パワーバレット

提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加3点。浪费PP是这个技能的最大缺点。

ヒットバレット

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加1点。对PP的消耗并不大，可以一用。

ロングレンジバレット

提高攻击的有效射程，PP消耗增加2点。在主视角射击时可以考虑用到的技能，但PP消耗还是有点多。

セイブバレット

通常攻击时的PP消耗减少1点，虽然节约的PP有限，不过这对于攒连击数时的帮助还是很大的。

エレメンタルバレット

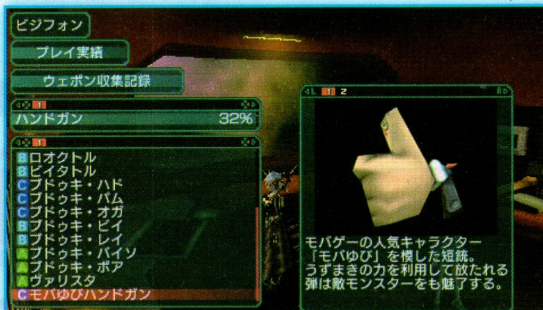
提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加，PP消耗增加4点。对武器伤害的提升固然明显，但PP消耗也更惊人，具体还是自己权衡吧。





单手枪（ハンドガン）

攻击力略高于双手枪，但因为攻速慢，实际伤害要远远低于双手枪，其他属性基本和双手枪相仿，只是每次通常攻击的PP消耗略高一些。作为左手武器，单手枪主要起到的是辅助作用，帮助右手的打击系或法击系武器积累连击数，并且利用主视角射击来攻击一些空中的怪物。



パワーショット

提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加3点。比较浪费PP。

ロングレンジショット

提高攻击的有效射程，PP消耗增加2点。有助于主视角射击。

ヒットショット

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加1点。对PP的消耗不大，值得一用。

セイブショット

通常攻击时的PP消耗减少1点，个人认为是最适合单手枪的技能。

エレメンタルショット

提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加，PP消耗增加9点。PP消耗很惊人，不太适合以辅助为目的的单手枪。



十字弓（クロスボウ）

十字弓可以视为左手版的散弹枪，攻击力和射程虽然一般，也没有主视角瞄准，但随着武器技能等级的提高，一次可以发射2～3发子弹，若蓄力射击，最大弹数还可以达到5发，近距离时若全中，伤害还是很高的。和散弹枪不同的是，十字弓射出的子弹有贯通效果，在面对成堆的杂兵时能发挥出最大的作用。

ヤック・パウガ

提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加6点。

ヤック・ロンガ

提高攻击的有效射程，PP消耗增加2点。

ヤック・ヒッガ

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加4点。

ヤック・セイガ

通常攻击时的PP消耗减少3点。

ヤック・ザッケンガ

攻击时可以将敌人击倒，PP消耗增加6点。对需要尽力避免近身作战的法师来说，这个技能相当重要。



投刃（カード）

投刃也是法师用的远程武器，伤害由法击力和命中力决定，虽然武器的威力、命中和攻速并不算出色，不过一次可以发射两发子弹，武器技能等级的提升还可以增加到3发，而且有自动追踪能力，作为左手武器来说，这已经相当不错了。投刃没有主视角射击功能，不过既然能自动追踪，手动瞄准的意义也就不大了。惟一缺点就是投刃会和法击系技能抢PP值，这只能靠玩家来人为弥补。

リキセイシキ

提高法击力，但命中率降为80%，PP消耗增加2点。

チョウセイシキ

提高攻击的有效射程，PP消耗增加1点。

キュウセイシキ

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加1点。

ユウセイシキ

通常攻击时的PP消耗减少3点。

ゾクセイシキ

提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加，PP消耗增加9点。



机枪（マシンガン）

机枪的攻击力和命中力很低，射程短，也没有主视角射击功能，但攻击速度却是全部武器里最快的。机枪凭借优异的攻击速度，不仅拥有出色的攻击力，而且还可以短时间积累大量连击数，为接下来的技能攻击做好铺垫。不过，机枪的PP消耗实在是惊人，节省PP的武器技能是毫无疑问的选择。



パワーフィーバー

提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加2点。

セイブフィーバー

通常攻击时的PP消耗减少2点。

ヒットフィーバー

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加2点。

メセタフィーバー

通常攻击时消耗PP为0，但要消耗金钱。如果不计较金钱的消耗，机枪毫无疑问会成为最强的射击武器。

ロングレンジフィーバー

提高攻击的有效射程，PP消耗增加2点。



射导器（シャドゥーグ）

射导器的各项性能都无法和其它射击相比，不过它的好处是可以自动射击，既不需要人为控制，也不会消耗PP，威力由法击力和命中力决定。尽管射导器能造成的伤害很有限，但输出非常稳定，不管角色是正在攻击还是移动，射导器都会不停地攻击。对于法师来说，吟唱法术的间隙就可以靠射导器来弥补。



射导器没有对应的武器技能。

法击系武器

法击系武器本身没有攻击能力，需要装备各种法击系技能（也就是法术）才能够发挥作用，法击系武器的法击力越高，法术的效果也就越好。此外，法术不存在命中率的概念，所以法击系武器也不需要考虑命中力方面的数值。本作中，无论是□键还是△键的法术，只要是同一法术，就可以连续使用三次，吟唱速度比单发时快很多（魔导器除外）。□键设定的法术依然可以增加连击数，只不过法术吟唱速度远远低于打击系武器和射击系武器的攻击速度，攒连击数的效率并不好。

法术系武器的种类不多。只有双手杖、单手杖和魔导器三种，它们的区别主要体现在能力和法术吟唱速度上。丰富多彩的法术技能才是真正的看点，除了各种不同效果的攻击法术以外，辅助法术的种类也相当多。玩家可以根据需要来自由设定各种法术，塑造一个攻击辅助皆能的双栖法师。法击系武器的属性和使用法术的属性相同时，法术的效果还会得到提升。



双手杖（ロッド）

在三种法击系武器中法击力最为出色，而且可以一次装备4个法术技能，但法术的吟唱速度也是最慢的。作为双手武器，不能防御是很大的缺点，这使得法师有时候会选择“盾牌+单手杖”的搭配来自保。



单手杖（ウォンド）

法击力只有双手杖的一半左右，一次只能装备两个法术技能，但法术吟唱速度要比双手杖快得多，而且还留出左手武器的装备位置，可以选择射击系武器来增加连击数，或者是盾牌来保证自身安全。



魔导器（マドゥーグ）

法击力只有单手杖一半左右，也就是相当于双手杖的四分之一，一次也能装备两个法术技能。虽然法术吟唱速度最快，但不能够法术三连击，在攻击方面几乎没有什么价值，倒不如装备辅助法术，一心发挥左手武器的辅助本色。

各系法术一览



相比起寥寥三种法击系武器来说，各种丰富的法术才是法师的真正武器，除了属性的差别外，各种法术的性能也有明显的差别。根据形势选择正确的法术和正确的搭配，是使用法术的必要前提。由于法术的伤害修正和等级息息相关，很难用准确数据来表示，只能用模糊的语言大概进行描述。和打击系武器技能类似，法术技能根据性能的不同，可以分为以下几类：

飞弹型： 发射火球、冲击波之类的飞弹，一次只能攻击一个目标，但伤害修正往往比较高，是主力攻击法术之一。

定位型： 在前方一定距离的位置爆炸，可以攻击范围目标，但距离往往不好把握，用来对付大型怪物比较保险。

圆周型： 在自身周围释放法术，可以清理自身周围的杂兵，又能对付具有多个攻击判定的大型BOSS。

追尾型： 放出可以自动追踪目标的飞弹，持续按键可以延长追踪时间，不过飞行速度比较慢，对体积小或者移动速度快的怪物效果并不算很好。

喷射型： 在正前方放出短射程法术，持续按键可以延长时间，方向键可以控制方向，如同机枪扫射一般，非常爽快，而且hits数比较多。

辅助型： 包括各种治疗、增益和减益法术，没有直接攻击能力。

火属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
フォイエ	高	飞弹型	一定几率附加烧伤
ラ・フォイエ	中等	定位型	能击倒目标，且一定几率附加烧伤
ダム・フォイエ	低	喷射型	能击倒目标，且一定几率附加烧伤
ギ・フォイエ	高	圆周型	能击倒目标，且一定几率附加烧伤
シフタ	无	辅助型	提高己方攻击力和法击力
ジェルン	无	辅助型	降低敌方攻击力和法击力

冰属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
バータ	低	飞弹型	贯通效果，且一定几率附加冻结
ラ・バータ	中等	定位型	能击倒目标，且一定几率附加冻结
ダム・バータ	低	喷射型	能击倒目标，且一定几率附加冻结
ギ・バータ	高	圆周型	能击倒目标，且一定几率附加冻结
デバンド	无	辅助型	提高己方防御力、回避力和精神力
ザルア	无	辅助型	降低敌方防御力、回避力和精神力

雷属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
ゾンデ	低	飞弹型	贯通效果，一定几率附加触电
ラ・ゾンデ	高	定位型	能浮空，且一定几率附加触电
ギ・ゾンデ	高	圆周型	一定几率附加触电
ノス・ゾンデ	高	追尾型	能击倒目标，且一定几率附加触电

土属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
ディーガ	非常高	飞弹型	能击倒目标，且一定几率附加混乱
ラ・ディーガ	高	定位型	一定几率附加混乱
ダム・ディーガ	中等	喷射型	一定几率附加中毒
ギ・ディーガ	高	圆周型	一定几率附加混乱
ノス・ディーガ	中等	辅助型	能浮空，且一定几率附加麻痹

光属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
グランツ	中等	飞弹型	一定几率附加睡眠
ダム・グランツ	非常低	喷射型	一定几率附加睡眠
レスタ	无	辅助型	使己方回复HP
レジエネ	无	辅助型	使己方回复异常状态

暗属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
メギド	中等	飞弹型	贯通效果，且一定几率附加感染
ラ・メギド	高	定位型	一定几率附加中毒
ダム・メギド	中等	喷射型	一定几率附加中毒
ノス・メギド	高	圆周型	使用者剩余HP越少威力越高，且一定几率附加愤怒状态（剩余HP越少攻击力越高）
メギバース	非常低	圆周型	能吸收HP，持续按键可以延长吸收时间

盾牌系武器

盾牌系武器只有一种，那就是盾牌（シールド），它的作用不仅仅是提供防御功能，而且在成功使用自动防御时，可以发动自动反击，伤害计算和其它打击系武器相同。虽然高攻击力、高属性的盾牌可以造成很高的反击伤害，但靠自动反击来伤敌毕竟是一件靠不住的事情，在选择盾牌时，无需为它的性能发愁。

盾牌没有对应的武器技能。



职业讲解篇



本作的职业数量被简化到4种，分别是战士（Hunter）、枪手（Ranger）、法师（Force）和勇士（Braver）。虽然职业数量变少，但是职业性能却进一步的细化，每种职业的可塑性和前作相比得到了很大改善。即使是同一种职业，因玩家培养的方式不同也会有完全不同的特色，虽然职业数量变少，但实际上职业的种类给人感觉反而是大大增加了。职业之间的区别，主要体现在能力修正、武器精通、技能精通和职业技能这4大方面。

能力修正

能力修正和种族、性别的能力修正一样，对角色的各项能力有不同的影响，不过随着等级的提升和装备的强化，来自这方面的能力差异并不算很明显。而且玩家可以在基地任意转职，并不用担心角色的能力因职业的区别而受到什么损失。各职业对应能力修正如下：

职业名	HP	攻击力	防御力	命中力	回避力	法击力	精神力
战士	S	S	S	B	C	C	C
枪手	B	B	B	S	B	B	A
法师	C	C	C	C	A	S	S
勇士	B	B	B	B	A	B	B

玩家可以结合种族和性别方面的能力修正，来塑造角色的先天能力。比如可以选择“男性兽人+战士”的组合，来获得最强的HP、攻击力和防御力，也可以选择“男性机械人+勇士”，来弥补机械人回避力的先天不足。不过毕竟先天能力的差异可以靠等级和装备来填补，在选择种族和职业时，按照自己的喜好就好。

武器精通



武器精通系统和前作相比有了很大改变，可装备的武器等级不再直接被职业所限制，而是需要玩家自己通过消耗职业点数来提升。消耗一定的职业点数后，可以使指定的武器可装备等级上升，若将武器可装备等级下调时，所消耗的职业点数还会复原。理论上来说，所有职业都可以装备任意高等级的武器，战士可以装备S级的激光炮，法师可以装备S级的斧子，自由度非常之高。但是，不同的职业对武器的精通程度还是有所区别的，精通程度越高，那么提升可装备武器等级所消耗的点数就越少，反之亦然。职业点数的上限会随着该职业等级的提升而相应提升，转职并不会对各职业的职业点数产生冲突。

武器精通程度和职业点数的对应关系：

武器精通程度：优秀				
武器等级	C	B	A	S
必要职业点数	50	200	800	3000
总计职业点数	50	250	1050	4050

武器精通程度：普通				
武器等级	C	B	A	S
必要职业点数	75	300	1200	4500
总计职业点数	75	375	1575	6075

武器精通程度：差				
武器等级	C	B	A	S
必要职业点数	100	400	1600	6000
总计职业点数	100	500	2100	8100

由此可见，武器精通程度越好，对职业点数的利用率也就越高，不过很多时候为了特定需要，即使武器精通程度不佳，也需要去强化。



各职业和武器精通程度的对应关系：

武器种类		武器精通程度			
		战士	枪手	法师	勇士
打击系武器	长剑（ソード）	优秀	差	差	差
	拳套（ナックル）	优秀	差	差	差
	长矛（スピア）	优秀	差	普通	差
	双头矛（ダブルセイバー）	优秀	普通	普通	差
	战斧（アックス）	优秀	普通	差	差
	双手剑（ツインセイバー）	优秀	差	普通	普通
	双短剑（ツインダガー）	优秀	优秀	优秀	普通
	双手爪（ツインクロー）	优秀	普通	差	普通
	单手剑（セイバー）	优秀	优秀	优秀	优秀
	单短剑（ダガー）	优秀	普通	优秀	优秀
	单手爪（クロー）	优秀	差	差	优秀
	鞭子（ウィップ）	普通	差	优秀	优秀
	飞刀（スライサー）	普通	普通	普通	优秀
射击系武器	步枪（ライフル）	差	优秀	差	差
	散弹枪（ショットガン）	差	优秀	差	差
	长弓（ロングボウ）	差	普通	优秀	差
	榴弹炮（グレネード）	差	优秀	差	差
	激光炮（レーザーカノン）	差	优秀	差	差
	双手枪（ツインハンドガン）	普通	优秀	普通	普通
	单手枪（ハンドガン）	普通	优秀	优秀	优秀
	十字弓（クロスボウ）	差	优秀	普通	优秀
	投刃（カード）	差	普通	优秀	优秀
	机枪（マシンガン）	普通	优秀	普通	优秀
	射导器（シャドゥーグ）	普通	优秀	优秀	优秀
法击系武器	双手杖（ロッド）	差	差	优秀	差
	单手杖（ウォンド）	差	差	优秀	优秀
	魔导器（マドゥーグ）	差	普通	优秀	优秀
盾牌	盾牌（シールド）	优秀	差	普通	优秀

从上表中就可以看出各职业对不同武器的精通程度，大致规律是战士擅长于打击系武器、枪手的特长是射击系武器，法师对单手和法击系武器较为精通，而勇士则精通全部单手武器。由于职业点数有限，想精通全部武器是没有可能的，不过可以根据任务的需要和个人喜好，随时更换武器的装备等级，体验下各种高级武器的强大威力。有时候为了使职业能力更加均衡，需要投资更多的职业点数来提升那些精通程度不佳的武器，这需要玩家个人来斟酌。

技能精通



不同职业之间的技能精通差异，体现在技能的最大可用等级上。如果技能光盘的等级超过了可用等级上限时，技能只会达到可用等级上限，但技能光盘的等级却依然保留，这时候只需要转职成为技能精通程度更好的职业，就可以发挥出这张技能光盘的效果了。各职业和技能可用等级上限对应如下：

职业	打击系技能	射击系技能	法术系技能
战士	30	15	15
枪手	15	30	15
法师	15	15	30
勇士	20	20	20

职业技能

当职业等级提升并达到一定水准后，可以学到一些职业技能，在基地クラッド6装备后就可以发挥效果。不同职业的等级提升时，所学到的职业技能也不同，但所有职业技能都是相互通用的，只要4种职业的等级都足够高，那么就可以自由搭配出所需要的职业技能组合了，所有技能都可以自由装备或卸下。装备职业技能时需要占用职业技能栏，一些高级的职业技能还需要占用多个技能栏，而职业等级提升时，职业技能栏的数量也会相应增加。总而言之，技能栏的位置相当有限，想要把所有好技能都装备上去是不可能的。

职业技能一览：

职业技能名称	占用技能栏	效果	习得条件
HPブースト	1	提高HP最大值	战士LV1、枪手LV1、法师LV1、勇士LV1
PPブースト	1	提高PP最大值	勇士LV2
PPハイブースト	2	大幅提高PP最大值	勇士LV15
攻击力ブースト	1	提高攻击力	战士LV2
攻击力ハイブースト	2	大幅提高攻击力	战士LV15
防御力ブースト	1	提高防御力	战士LV4
命中力ブースト	1	提高命中力	枪手LV2
命中力ハイブースト	2	大幅提高命中力	枪手LV15
回避力ブースト	1	提高回避力	枪手LV4
法击力ブースト	1	提高法击力	法师LV2
法击力ハイブースト	2	大幅提高法击力	法师LV15
精神力ブースト	1	提高精神力	法师LV4
持久力ブースト	1	提高持久力	勇士LV4
HPリストレイト	2	HP自动回复，每10秒回复最大值的10%	勇士LV3
燃烧プロテクト	1	不会出现烧伤状态	战士LV9
冻结プロテクト	1	不会出现冻结状态	战士LV10
毒プロテクト	1	不会出现中毒状态	枪手LV9
睡眠プロテクト	1	不会出现睡眠状态	枪手LV10
感染プロテクト	1	不会出现感染状态	法师LV9
麻痹プロテクト	1	不会出现麻痹状态	法师LV10
感电プロテクト	1	不会出现触电状态	勇士LV9
混乱プロテクト	1	不会出现混乱状态	勇士LV10
PPエスケープセイブ	1	紧急回避时消耗的PP减少	战士LV3、枪手LV3、法师LV3、勇士LV3
PPガードセイブ	1	防御时消耗的PP减少	战士LV3
スーパーアーマー	3	受到伤害时不会出现硬直	战士LV8
フルチャージショット	2	可以使用二段蓄力射击	枪手LV2
エスケープアドバンス	3	紧急回避时无敌时间增加	枪手LV6
フォトンバリア	2	低于最大HP3%的伤害无效化	法师LV7
ダメージレジスト	2	受到的伤害略微减少	勇士LV2
ワイルドブラスト	3	特技能量槽的积蓄量增加	战士LV5、枪手LV5、法师LV5、勇士LV5
フルカスタムパワー	2	提升10段强化武器的威力	战士LV15、枪手LV15、法师LV15、勇士LV15
ジャストガードアドバンス	1	装备盾时，及时防御后自动反击的伤害增加	战士LV6
アドバーススピリット	2	HP低于35%时防御力和精神力大幅度提升	战士LV7
アドバースアタッカー	1	处于异常状态时，给敌方造成的伤害增加	枪手LV3
プレシジョンアタッカー	1	提高攻击频率	枪手LV7
エレメンタルヒット	2	附加异常状态的几率提升	枪手LV8
フォローアドバンス	1	回复法术的效果提升	法师LV2
アシストアドバンス	1	强化法术的持续时间提升	法师LV3
サポートロングレンジ	1	回复和辅助法术的效果范围提升	法师LV6
フォローハイスピード	2	回复法术的咏唱速度加快	法师LV8
炎テクニックハイスピード	2	火系法术的咏唱速度加快	法师LV11
冰テクニックハイスピード	2	冰系法术的咏唱速度加快	法师LV12
雷テクニックハイスピード	2	雷系法术的咏唱速度加快	法师LV13
土テクニックハイスピード	2	土系法术的咏唱速度加快	法师LV14
光テクニックハイスピード	2	光系法术的咏唱速度加快	法师LV16
暗テクニックハイスピード	2	暗系法术的咏唱速度加快	法师LV17
パートナーシップ	1	提高同伴的全能力	勇士LV6
バーストボマー	1	极大的提升陷阱的威力	勇士LV7
ハーフディフェンス	3	受到最大HP50%以上的伤害时不会致死，会余下1点HP。但HP低于1/3时则无效	勇士LV8
クリティカルパワー	2	提高会心一击的伤害	勇士LV20
ソードストライク	1	长剑系武器的会心率提升	战士LV11
スピアストライク	1	长矛系武器的会心率提升	战士LV12
ナックルストライク	1	拳套系武器的会心率提升	战士LV13
ツインダガーストライク	1	双短剑系武器的会心率提升	战士LV14
ダブルセイバーストライク	1	双头矛系武器的会心率提升	战士LV16
ツインセイバーストライク	1	双手剑系武器的会心率提升	战士LV17
アックスストライク	1	战斧系武器的会心率提升	战士LV18
ツインクローストライク	1	双手爪系武器的会心率提升	战士LV19
ライフルストライク	1	步枪系武器的会心率提升	枪手LV11
ツインハンドガンストライク	1	双手枪系武器的会心率提升	枪手LV12
ショットガンストライク	1	散弹枪系武器的会心率提升	枪手LV13
シャドゥーグストライク	1	射导器系武器的会心率提升	枪手LV14
グレネードストライク	1	榴弹炮系武器的会心率提升	枪手LV16
クロスボウストライク	1	十字弓系武器的会心率提升	枪手LV17
レーザーカノンストライク	1	激光炮系武器的会心率提升	枪手LV18
マシンガンストライク	1	机枪系武器的会心率提升	枪手LV19
ロングボウストライク	1	长弓系武器的会心率提升	法师LV11
セイバーストライク	1	单手剑系武器的会心率提升	勇士LV11
ダガーストライク	1	单短剑系武器的会心率提升	战士LV12
ハンドガンストライク	1	单手枪系武器的会心率提升	战士LV13
ウォンドストライク	1	装备单手杖系武器时，使用法术的会心率提升	勇士LV14
マドゥーグストライク	1	装备魔导器系武器时，使用法术的会心率提升	勇士LV16
スライサーストライク	1	飞刀系武器的会心率提升	勇士LV17
ウィップストライク	1	鞭子系武器的会心率提升	勇士LV18
クローストライク	1	单手爪系武器的会心率提升	勇士LV19
メセタブースト	4	敌人掉落的金钱数量增加	战士LV10、枪手LV10、法师LV10、勇士LV10
经验值ブースト	4	击败敌人获得的经验值增加	勇士LV20
回复药ブースト	1	提高回复药的回复效果	战士LV2



注：当职业达到指定要求的等级时，就能学会相应的技能，某些技能如“メセタブースト”，只需要这4种职业中任意一种达到10级即可。

职业技能搭配给了玩家很大的发挥空间，但由于技能栏位极其有限，就必须有所取舍。如喜欢追求多样化的攻击方式时，就可以配备那些各系武器会心率提升或者提高各系法术咏唱速度的技能；若想提高自己的连续作战能力，那就把和HP回复相关的技能都装备上。因为这些技能都分布在不同的职业中，如果要想全部拥有的话，只能尽力提高所有职业的等级了。

职业系统综述

本作中可选择的职业有战士（ハンター）、枪手（レンジャー）、法师（フォース）和勇士（ブレイバー）4种。职业间的区别体现在能力修正、武器精通、技能精通和职业技能这4个方面，这同时也是玩家构筑个性化职业的基础条件和客观限制。玩家允许进行自由发挥，但同时也受到这4个方面的约束。比如法师的法击力修正很高，又精通法击系武器和法击系技能，但物理攻击力和打击系技能就颇为低下，这样玩家就无法做出一个“文武双全”的法师角色。同理，若强迫战士以远程射击和施展法术为主要攻击手段的话，也只能得到事倍功半的效果。

虽然角色的战斗方式在一定程度上受到职业的制约，但玩家依然有充分的选择空间。各职业的武器精通程度虽然有很大区别，但具体差别只是部分武器消耗职业点数的多少，如果执著于钟意的高级武器，多花费一些点数也无妨。同样，技能精通也只是可使用技能等级上限的问题。任何一个职业虽然不可能所有技能都提到最高的30级，但最低也有15级，在游戏前中期阶段基本没有差别（15级以上的技能在低级怪物身上的掉落率非常低）。至于职业技能，本就是各职业通用，想使用其他职业的职业技能，只需要先把这个职业的职业等级练上去，就可以在转职以后依然自由装备了。

此外，除了职业本身的灵活性外，武器和技能的选择也大大丰富了玩家的发挥空间，最基本的例子就是战士可以习得辅助法术，为自己加血、加状态；法师也可以通过高hits数的打击系武器来获得连击伤害修正等等。

战士使用心得

战士职业综述

战士在近身搏击方面有天生的优势，本身在HP、攻击力和防御力方面有能力加成（能力加成幅度因职业等级而异），又擅长各种打击系武器和打击系技能。通常攻击能方便地积累连击数且不会消耗PP，技能攻击伤害颇高又享受连击加成——由此，战士的伤害输出能力在理论上说能达到相当恐怖的峰值。

但理论的伤害输出未必能全部作用到怪物身上，距离怪物越近，受到反击的机会也越大。尤其是一些大型怪物和BOSS，力大招沉，它们的反击势必会造成战士的实际输出能力要打上一些折扣。很多威力大、耗时长的打击系技能并不敢火力全开，而是要利用时间差攻击，适当人为中断连击，并且做好随时防御和紧急回避的准备。另外，战士虽然HP和防御力出色，但由于精神力偏低，在承受法术攻击时HP的下降速度依旧惊人，所以和怪物硬拼并非如想象中那么安全。反观能够远程攻击的枪手和法师，虽然看似攻击能力要低一个档次，但由于距离怪物较远，安全系数高，所以输出稳定，在一段时间内的累积伤害值依然不容小觑。

虽然战士有近战职业所不可避免的很多缺陷，但一个队伍中肉盾的作用是至关重要的。通过战士第一线的作战，为远程攻击系职业换取良好的输出环境。远近职业的连击搭配也远远要比双远程职业的效果好得多，无论是枪手攒连击数战士收尾，还是战士连击法师终结，效果都非常好。



战士种族选择

在本作中探讨职业和种族的搭配关系意义并不大，因为在作成角色时已经把种族和性别等因素固定了下来，职业却随时可以更改调整。由于武器、技能以及各个任务要求的不同，“全职业制霸”势必是所有玩家的惟一选择。不过，职业和种族之间的相性关系还是需要了解一下的，比如说创建了一个新人类角色，尽管很多时候会以法师为主，但也不可能放弃战士角色不练吧。

来看一下同为战士职业时，不同种族和性别角色的能力差异（前提为角色200级且没有装备任何武具和技能）：

种族	人类		新人类		机械人		兽人	
性别	男	女	男	女	男	女	男	女
PP值	200	220	230	250	160	170	180	200
PP回复量	39	43	42	46	49	53	35	39
持久力	18	18	15	15	15	15	15	15
HP	1559	1485	1402	1336	1753	1675	1714	1633
攻击力	1062	1012	955	911	1115	1062	1196	1140
防御力	652	622	513	488	624	595	569	543
命中力	334	350	350	368	377	395	300	315
回避力	394	376	433	413	355	338	432	412
法击力	550	578	591	620	472	495	525	550
精神力	383	401	366	384	317	332	300	316

从表格中的数据不难发现，种族和性别的先天差距不算很明显，最大值和最小值的差距一般都不超过20%。也就是说，兽人战士的攻击力固然出色，但新人类的攻击力也绝不是惨不忍睹。各种族和性别的能力差异在表格中一目了然，无论哪个种族和性别的角色，都可以很好地胜任战士职业，但特点各有不同。

人类： 优势在于防御力、精神力、持久力最高，但其他能力也都是平均水平，没有哪一项能力是最差的。另外幻兽召唤特技无敌时间很长，可以自由改变属性，对各种属性的怪物伤害都很高。只是幻兽从发动到召唤出的时间也相对较长，除跟踪性好的雷属性幻兽外，其他幻兽有时候难以命中，拥有种族特有的暗属性召唤兽。

新人类： 优势是PP值最高，回避力高，不过HP、攻击力和防御力最低。新人类的幻兽召唤特技跟人类相仿，拥有独有的光属性召唤兽。

机械人： PP回复量、HP、命中力都是最好的，但PP值上限和回避力最差。种族特技SUV武器的种类非常多，对于战士职业来说，推荐选择近身攻击的SUV武器。

兽人： 拥有最高的攻击力，但PP回复量、命中力、精神力都是最差的，种族特技是各种纹身变身技，变身后近身战斗能力超强，但不能使用回复药加血，有时候反而会比较危险。

职业技能搭配

游戏中的职业技能非常丰富，很多优秀的职业技能都分布在不同的职业中，而且随着职业等级的提高，职业技能的栏位才会有所提升（最大栏位数量为8）。也就是说，如果想给战士配出来一套完善的职业技能，必须将4种职业的职业等级全练上去才行。

适合战士的职业技能很多，不过由于职业技能栏位有限，如何搭配取舍是见仁见智，没有固定的套路。个人感觉，以下这些职业技能是战士需要优先考虑的：

HPリストレイト：对常常冲在第一线的战士来说，受伤是在所难免的，自动回复HP的能力对战士的帮助非常大。
回复药ブースト：提高回复药的治疗效果，在缺乏队友治疗支持时相当有用。
PPスキルセイブ：减少打击系技能的PP消耗，对战士而言同样非常重要。
スーパーアーマー：受到攻击时不会出现硬直，在使用耗时长、威力大的打击系技能时就不用担心被打断攻击了。
プロフェショナル：缩短打击系武器的硬直时间，能有效的提升自己的伤害输出。
クリティカルパワー：提高会心一击时的伤害，善用及时攻击和及时反击的话效果相当明显。
ダメージレジスト：减少受到的所有伤害，虽然只有10%，但累计起来的话，可以节省很多回复药。
フォトンバリア：使低于最大HP的3%伤害无效，非常有用的技能，可以抵抗很多伤害低但攻速快的攻击方式。

还有一些备选职业技能，效果虽然也非常好，但有一定的局限性，再加上职业技能栏位紧张，并不是首要考虑的对象。

フルカスタムパワー：提升10阶段强化的武器的威力，但前提是武器栏中用的都是10段强化武器才行，否则切换武器时会比较麻烦。
ソードストライク：提高长剑系武器的会心率，在装备长剑时效果很好，切换为其他武器时则完全发挥不出作用。其他系的武器会心率提升的技能也有这种问题，如果把装备的武器都配备上相应的会心率提升的技能时，职业技能栏位肯定又不够用。
ジャストガードアドバンス：提升及时防御时的盾牌伤害，效果很好，但只有装备盾牌时才有用。
エレメンタルヒット：提高异常状态附加几率，在使用有附加异常状态效果的武器时有用，如果装备的武器都有效果时，才值得考虑。
ハーフディフェンス：受到高于50%最大HP的伤害时不会致死，但要求HP至少高于1/3。对于战士来说，常常也可能出现被秒杀的情况，但这个技能只是个保险而已，并不能提升战斗力。
攻击力ハイブースト：有效的提升攻击力，不过也相应地占用了技能栏位，就没法再配备其他的好技能。这是否值得就见仁见智了，其它提升基本能力的技能也是如此。
燃烧プロテクト：免疫烧伤的异常状态，可以节省药品的消耗。但一方面异常状态的种类很多，得需要很多技能才能防止各类异常状态；另一方面，解除异常状态的药品也不是很稀缺，又何必为了节省药品而浪费技能栏位呢？

此外，还有メセタブースト、经验值ブースト和レアアイテムブースト这三个技能，虽然很有价值，但对提升战斗力没有任何的帮助，故此没有列出。个人认为，无论哪种职业，最好在反复刷低级任务时再装备这些职业技能，而挑战新的高级任务时，应以强化战斗力为主，提高完成任务的成功率，就不要把职业技能栏浪费在这上面了。

武器装备选择

无论是哪种职业，在选择武器时，都要考虑到职业的武器精通程度以及技能精通程度。职业达到30级时，角色所拥有的职业点数也只有50000点，但要装备S级武器的话，精通程度为优秀时需要4050点职业点数，而精通程度为普通或差时，需要的职业点数分别为6075和8100点。想要使用更多强力的S级武器的话，必须尽量节省职业点数。

战士擅长使用各类打击系武器和盾牌，除鞭子和飞刀外的其他打击系武器的精通程度都是优秀，这类武器必然是战士的首选。另外，鞭子、飞刀、双手枪、单手枪、机枪和射导器的精通程度为普通，在某些时候也在可用之列。而精通程度为差的武器几乎没有使用必要，不过单手杖和魔导器是个例外，可以靠它们来治疗自身和强化战斗力，并不要求该类武器数值高、等级高。选择武器装备时要注意以下几点：

首先，各种武器的性能应彼此互补，避免作用接近或重复。武器装备栏位和职业点数都很有限，武器的作用相互接近或重复的话，会造成很大的浪费。比如说在已经装备一把冰属性长剑时，就不应该再考虑冰属性的战斧或长矛，它们属性重复，而且又都是慢速低hits的武器，只选择其中一种就足够；但如果用的是火属性的拳套或双短剑那就会好的多，属性上不仅相互弥补，而且高hits高攻速的特点正好和慢速高攻的长剑搭配，利用连击系统造成高伤害。

其次，要根据现有武器装备来制订方案。本作的难度相对前作有较大提升，在游戏中前期不要说各类S级武器，就连A级武器都要费一番工夫才能获得，再加上武器技能也是靠掉落获取，高级技能更是稀有的物品，所以玩家实际上并没有什么选择空间。手头有什么高级武器，或者对应有高级的武器技能的武器，那就得用什么。在自身等级和装备水平慢慢提升后，才有更大的选择空间。

最后，选择武器时应结合自身特点和团队定位，做到有的放矢，合理搭配。在单人游戏时，AI同伴的行动必然会有各种不足，只能尽可能让自己的能力更全面一些，弥补缺陷。如果多人联机游戏，那么就可以相互分工各司其职，不需要再顾虑到自身缺陷。

无论是单人战斗还是多人联机，如果能在武器装备选择上花一番心思研究的话，肯定会比随便挑几样武器要好得多。在单人战斗时，因为要独自面对各种不同特点的怪物和各式各样的任务，必须要有全面的能力，更不能有明显的缺陷，我们可以从攻击、防御和辅助这三个方面来考虑：

攻击方面：需要考虑的是各类武器的优点和缺点，选择能互补的搭配组合。hits数低但攻击力高的武器，需要和攻击力低但hits数高的武器搭配，这样利用连击系统可以造成很大伤害，比如“双短剑+战斧”、“双头矛+长矛”等等。攻击范围短的武器在对付很多怪物时会很吃力，此时应切换上攻击范围大的武器，如“拳套+长剑”、“双短剑+鞭子”等等。另外，某些特殊的BOSS怪物不方便进行近身攻击，这时候要考虑鞭子、飞刀、双手枪这种有远程攻击能力的武器。



防御方面：战士职业在大部分时间都要近距离面对各种怪物和BOSS，很多攻击在近距离是很难躲开的，这时候只能借助防御来摆脱危机了。倘若战士没有防御能力，那么在高难度的任务下基本没有生还的可能。双手打击系武器都可以防御，而单手打击系武器就必须借助盾牌才能够防御。对于大部分时间都是近身战斗的战士来说，左手最好装备盾牌而不是那些单手射击系武器，防御要比远程攻击重要得多，如果真需要远程攻击的话，切换成鞭子、飞刀和双手枪就可以了。

辅助方面：辅助指的是施加各种异常状态或者使用辅助型法术，这虽然不是战士的特长，但是在单人战斗时也非常必要。施加异常状态的目的还是为了更好的消灭怪物，不过附带异常状态的打击系武器并不多，且主要出现在S级武器中，对我们来说是可遇而不可求。辅助型法术主要用到的是レスタ、レジエネ、シフタ和デバンド这4种，主要是用レスタ回血居多，其他法术顺带也会用到。使用法术的法击系武器一般都是单手杖或双手杖，虽然精通程度是差，但也没有更好的选择，魔导器因为是左手武器和盾牌冲突，所以战士没必要去考虑。

多人联机时，战士只需要专心发挥自己的特长即可，在团队中的分工就是攻击和防御。防御方面和单人战斗时无异，只需要配备双手武器或者"盾牌+右手武器"即可。而攻击方面则需要考虑团队需要，若以攒连击数为主要任务，那么主打武器应该是双头矛、双短剑、双手剑、拳套这一类；若队伍中有其他人来攒hits数，就应该考虑长剑、战斧、长矛等这类力大招沉的武器。至于远程攻击、加血辅助方面的问题，交给队友即可，战士自己完全不需要再操心。

枪手使用心得

枪手职业综述

枪手是远程攻击达人，命中力加成非常高，除了防御力之外其他能力加成也很均衡，擅长各种射击系武器和射击系技能。通常攻击需要消耗PP但很容易积累hits数，蓄力射击伤害很高而且可以作为连击的终结技。某些射击系武器还有主视角射击能力，此时不但更容易瞄准怪物的要害部位，而且还有额外25%的伤害加成，在输出环境比较舒服的情况下，玩家要尽量保持第一人称视角射击。另外，每种射击系武器都对应各种强化通常攻击的技能，若使用射击系武器的话，这些技能必不可少。

枪手的伤害输出能力虽然不如战士和法师那么高，但最大特点是稳定。很多射击武器的射程非常远，可以站在怪物的攻击范围外安全地攻击。只要有前排的战士职业来吸引火力，枪手就可以毫无顾忌地进行火力输出。还有一些射击武器的射程虽然没有那么远，但威力却高得多，枪手在中距离攻击时虽然要承担更大的风险，但伤害输出也有质的飞跃。根据主打武器的不同，枪手也可以分为远程狙击和中距离突击的两种截然不同的打法，前者主要负责积累连击数，后者则是攒连击数和伤害输出两不误。

无论是哪种类型的枪手，防御力低的缺点都不可忽视，也就是完全没有和怪物硬拼的资本，而且射击系武器的PP消耗很大，仅靠自身的PP回复是不够的，很多时候需要切换成打击系武器来加快PP回复的速度。作为远程职业，时刻和怪物保持一定的距离是战斗的最基本原则。

枪手种族选择

首先还是看一下同为枪手职业时，不同种族和性别之间的能力差异吧：

种族	人类		新人类		机械人		兽人	
性别	男	女	男	女	男	女	男	女
PP值	200	220	230	250	160	170	180	200
PP回复量	39	43	42	46	49	53	35	39
持久力	18	18	15	15	15	15	15	15
HP	1212	1155	1090	1039	1363	1303	1333	1270
攻击力	818	780	736	702	859	818	921	878
防御力	401	383	316	300	384	366	350	334
命中力	450	472	472	496	508	533	405	425
回避力	499	476	549	523	450	428	547	522
法击力	747	784	802	841	641	672	712	747
精神力	469	491	448	470	389	407	368	387

对于枪手来说，最重要的能力是PP值、PP回复量、攻击力（法击力）和命中力。新人类的PP值和法击力最好，机械人的命中力和PP回复量最强，兽人的攻击力最高，而人类在这几个方面上都很全面，所以说选择哪一个种族作为枪手职业都是可取的。HP、防御力、回避力和精神力虽然不是优先考虑的能力，却也必不可少，即使是枪手也要能承受住怪物的攻击才行。



职业技能搭配

和之前分析的战士职业技能搭配类似，枪手技能同样存在着见仁见智的取舍问题。枪手的主要任务是伤害输出和积累连击数，因此优先考虑的职业技能如下：

PPリストレイト：提高PP的回复速度，使枪手的持续作战能力更强。

フルチャージショット：能够进行二段蓄力射击，枪手职业的必选。

エレメンタルヒット：提高异常状态附加几率，和打击系武器不同，射击系武器大多都附带有异常状态，这个技能的价值对枪手来说要大得多。

ハーフディフェンス：受到高于50%最大HP的伤害时不会致死，但要求HP至少高于1/3。对于脆弱的枪手来说，这个保险技能的价值要大得多。

其次是一些值得考虑的备选技能：

PPハイブースト：提高基础PP的技能，是否值得用职业技能栏换取看个人取舍了。其他提高基础能力的技能也同理。

ライフルストライク：提高步枪的会心几率，以步枪为主打武器时值得考虑的技能。因为枪手不太需要频繁地切换武器，这类提升武器会心率技能要比战士职业的更有价值一些。

HPリストレイト：能自动回复HP，虽然枪手不容易受伤，却也不是完全不会受伤，自动回复HP总是有些用处的。

武器装备选择

枪手擅长各种射击系武器以及双短剑和单手剑，除了长弓和投刃外，其他的射击系武器精通程度都是优秀。射击系武器为主要攻击手段，双短剑和单手剑用来争取PP回复的时间，这种配置已经相当够用了。至于要使用辅助型法术时，可以考虑精通程度为普通的魔导器，不过装备位置是左手，和单手射击系武器冲突；如果选择单手杖的话就是右手装备，但精通程度是差，怎么取舍就由玩家自己来决定了。

武器装备的选择方案，可以根据上文中提到枪手的两种不同类型的打法而定，另外也要考虑到单人战斗和多人联机的不同要求。而选择武器装备的注意事项，和战士职业中那几点是完全相同的，就不再重复了。这里先来说一下单人战斗时的武器配备方案：

攻击方面：远程狙击和中距离突击都是单人战斗时的打法，两者缺一不可，这样才能应付各种不同的怪物和任务要求。远程狙击主要用的是步枪、双手枪和单手枪，因为它们都有主视角射击功能，在远处可以精准地瞄准怪物的要害部位进行站桩输出。双手枪和单手枪的射程虽然不如步枪远，但对付一般怪物已经足够，而且还有强化射程的武器技能。“单手枪+单手剑”也是枪手的经典武器配置，不仅精通程度都是优秀，而且彼此性能互补。中程突击则用的是散弹枪、榴弹炮、激光炮、十字弓、机枪、射导器这些不具备主视角射击能力的武器，需要依靠不断走位和侧移射击来寻找攻击的机会，在必要的时候甚至可以进行零距离射击，或者切换为双短剑来争取PP的回复时间。十字弓、机枪和射导器这些左手武器和右手武器单手剑搭配起来效果也很不错的，尤其是“机枪+单手剑”的组合，伤害输出能力甚至不亚于战士。

防御方面：枪手虽然有射程优势，但很多时候也需要依靠防御来应付怪物的攻击，光靠紧急回避是不够的。由于枪手对盾牌的精通程度是差，不可能同时装备高等级的“盾牌+单手射击武器”，所以只能靠双手武器来进行防御了。步枪、散弹枪、榴弹炮、激光炮和双短剑都可以防御，但在使用单手射击武器时，如“机枪+单手剑”，就会比较危险。无论是远程狙击还是中程突击，都需要掌握防御技巧。

辅助方面：各类射击武器都有不俗的异常状态附加效果，配合エレメンタルヒット这个职业技能时会有很好的效果，各种异常状态都可以提高枪手的战斗效率，比如烧伤和中毒能够极大地消耗怪物的HP，触电、麻痹、冰冻、混乱等状态可以制造安全攻击的环境。另外枪手可以使用强力的陷阱バーンEXトラップ，这点不妨多加利用。至于辅助型魔法，因为魔导器和单手杖都不算理想，仅仅用来治疗回血的话，反倒不如多吃回复药来得方便。

多人联机时，枪手的主要任务是积累连击数和施加异常状态，输出环境和安全性要优于奋斗在一线的战士，很容易积累大量连击数，施加异常状态的机会也比较多。步枪、双手枪、单手枪和机枪的攻速都很快，是枪手最常用的几种武器；而榴弹炮、散弹枪、激光炮、十字弓和射导器，以及打击系武器双短剑和单手剑，虽然性能并没有问题，但在有战士前排输出的情况下，这些武器的发挥空间并不算很大。



法师使用心得

法师职业综述

法师精通于各种不同属性和性能的法术，在回避力、法击力和精神力方面有能力加成，但其他能力尤其是防御力就比较差。法击系武器的种类很少，但对应的法术技能却很丰富，很多攻击法术的伤害修正很高，再加上法术三连击，法师的伤害输出能力也相当出色。

不过法师没有战士的抗击打能力，也没有枪手的优秀射程，即使前排有战士的保护，也很难进行稳定的火力输出。好在各种攻击法术的性能各异，根据不同的形势选择正确的法术和搭配，足矣应付各种不同的局面。能装备各种不同法术并随时切换，是法师的最大优势，无论什么属性的怪物，都有对应的属性法术去针对。再加上法师使用辅助型法术的效率也远远高于其他职业，有时候仅仅为团队加血就已经完成了任务。

法师种族选择

同为法师职业时，各种族和性别的能力如下：

种族	人类		新人类		机械人		兽人	
性别	男	女	男	女	男	女	男	女
PP值	200	220	230	250	160	170	180	200
PP回复量	39	43	42	46	49	53	35	39
持久力	18	18	15	15	15	15	15	15
HP	1097	1045	987	940	1234	1178	1208	1149
攻击力	708	675	637	607	743	708	797	760
防御力	351	335	276	263	336	320	306	292
命中力	300	315	315	331	339	355	270	283
回避力	481	459	530	504	434	413	528	503
法击力	1062	1115	1140	1196	911	955	1012	1062
精神力	646	677	618	648	535	561	507	533

新人类无疑是天生的法师种族，PP值、PP回复和法击力都非常优秀，但HP和防御力也是最差，标准的脆弱法师。人类的防御力和精神力最出色，且PP值、PP回复量和法击力也不比新人类低多少。机械人的HP和命中力最高，虽然使用法术时不需要用到命中力，不过对某些法师用的射击系武器还是有帮助的。兽人相比之下就没有什么优势可言了，不推荐作为法师职业使用。

职业技能搭配

对应法师的职业技能种类很多，而且难以取舍，常常让人觉得职业技能栏位不够用。丰富的法术和丰富的职业技能让法师的自由发挥空间非常大。以下是个人建议优先需要考虑的技能：

PPリストレイト：加快PP的自动回复速度，PP值对法师的作用不言而喻。

エレメンタルヒット：提高异常状态附加几率，各类法术大多都附加有异常状态。

ハーフディフェンス：受到高于50%最大HP的伤害时不会致死，但要求HP至少高于1/3，极其重要的保命技能。

炎テクニックハイスピード：提高火系法术的吟唱速度，虽然只对应一个属性体系的法术，但火系法术的数量众多，这个技能还是

很具泛用性的。

炎テクニックアドバンス：提高火系法术的威力，和炎テクニックハイスピード这个技能一样，能提升全体火系法术，有非常大的价值。

ロッドストライク：提升装备长杖时各类法术的会心率。长杖是法师的主力武器，不需要频繁切换，这个技能比起其他提升武器会心率的职业技能来说，可是要强太多了。

ウォンドストライク：提升装备单手杖时各类法术的会心几率，同ロッドストライク，非常有价值的职业技能。

サポートロングレンジ：提高辅助型法术的范围，包括各类增减法术和回复法术，在使用辅助型法术时一定要考虑的技能。

クリティカルパワー：提高会心一击时的伤害，和ロッドストライク、ウォンドストライク搭配起来效果相当好。

剩下是一些可选技能，一般情况下都不会有额外的职业技能栏留给它们，不过如果以上那些优先考虑的技能还没有学会的话，不妨先用这些代替一下：

法击力ハイブースト：提高50点法击力，在等级低时效果比较明显。

PPハイブースト：提高20点PP值上限，20点PP不多也不少，是否值得用职业技能栏换取就看个人喜好了。

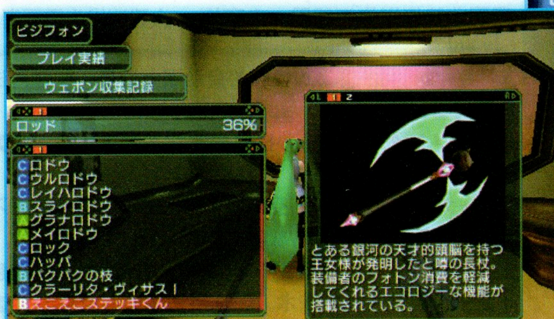
マドゥーグストライク：提高装备魔导器时的各类法术的会心几率，价值不比ロッドストライク和ウォンドストライク，毕竟魔导器的攻击效果实在不理想。

バーストボマー：极大地提高陷阱的威力，陷阱也算是法师的主要攻击手段之一，在使用陷阱时不妨考虑下这个技能。

武器装备选择

法师精通程度为优秀的武器种类其实也不少，除了长杖、单手杖和魔导器这些法击系武器以外，双短剑、单手剑、单短剑、鞭子、长弓、单手枪、投刃和射导器同样也是精通程度优秀。不过既然是法师，各类法术才是主要的攻击手段，至于其他的打击系和射击系武器，更多时候起到的是辅助作用。

法击系武器主要用的是长杖和单手杖，魔导器威力太低，又不能用来法术三连击，还占用了左手射击系武器和盾牌的位置，一般都不考虑作为主打武器。长杖可以装备4个法术，威力最大，而且可以兼顾多种属性或者辅助型法术，但法术吟唱速度慢，又不能防御，很需要同伴的支持和帮助。



单手杖虽然只能装备两个法术，威力也只有长杖的一半，但一方面法术吟唱速度快，另一方面还可以留出左手位置，来装备盾牌防御或者射击系武器来积累连击数，操作起来要比长杖灵活得多，在单人游戏时更受欢迎。不过单手杖的法术种类太少，身上最好能多装备几个来回切换，这点就不如长杖方便。

法击系武器对应的法术可以根据怪物的属性来针对性地调整属性，另外根据性能的不同又分为6种不同的类型，灵活应用这些不同类型的法术才能进退自如。

飞弹型：发射直线飞行的飞弹，用法类似于一些不带主视角射击的射击系武器，需要依靠走位和侧移来瞄准目标，但伤害要比射击系武器高得多。火飞弹和土飞弹伤害修正很高，但只能攻击单体；冰、雷、暗虽然伤害修正不如火、土，但却是贯通效果，适合对付成批的怪物。

定位型：在前方一定距离爆炸，可以攻击一定范围的目标，不过距离不容易把握，近身时完全无用，但如果前排有战士吸引怪物的注意力，法师在后排就可以安心使用这些法术了。各个属性的定位型法术往往都附加有异常状态，而且又是范围攻击，对具有多个攻击判定的大型怪物非常有效。

圆周型：法术攻击自身周围，范围很大，但吟唱速度非常慢，不适合作为主要攻击手段。不过它的伤害和范围都是最出色的，近身使用更能发挥出极大的威力，只是安全性实在没有什么保障，喜欢极限操作的玩家可以考虑这类法术。

追尾型：追尾型法术的种类比较少，只有土、雷、暗三种，特点是可以自动追踪怪物，对自身站位要求比较低，还可以打到一些飞在空中的怪物。在对付单个怪物时和飞弹型法术交替使用，效果会很不错。

喷射型：在前方施展短程法术，范围小但hits数高，是积累连击数和施加异常状态的可靠手段，不过因为射程有限，常常需要近身攻击，对法师来说会比较危险，另外PP消耗过大也是个问题。其中光喷射法术ダム・グランツ的攻击速度非常快，若能近距离安全输出的话，伤害甚至不亚于战士。

辅助型：除了回复HP外，还有各种强化己方和削弱敌方的法术，这没什么使用技巧可言，在需要的时候用就可以了。



法师还可以用一些打击系武器，它们的目的主要是用来争取PP回复的时间，有时候对付一些体积小，移动灵活的怪物，适当使用打击系武器也是很必要的。近身攻击时有双短剑、单手剑和单短剑，但使用单手武器时一定要搭配盾牌，保证有防御能力。使用鞭子的话可以进行中远程攻击，左手除了装备盾牌以外，一些射击系武器甚至魔导器都可以考虑。

法师装备射击系武器时，除了可以丰富攻击手段和积累连击数以外，还有附加异常状态，射击系武器的攻击速度一般要优于法术，附加异常状态的效率也比较高。不过装备射击系武器时，能够防御的只有长弓，其他武器组合诸如“投刃+单手杖”这种，在缺乏队友保护时就很危险。长弓的性能不亚于步枪，有时候法师也可以效仿枪手进行远程狙击，对付某些特定怪物会很有效。

勇士使用心得

勇士职业综述

勇士集战士、枪手和法师三种职业的特点于一身，虽然不像它们那么专精于某项能力，但全面的能力加成、武器精通程度和丰富的战斗方式是其自身特点。勇士能像战士那样近距离吸引怪物火力，又能像枪手那样远程输出，还可以使用各种强力的攻击和辅助法术，在团队中可以胜任各种角色。勇士的战斗方式介于战士、枪手和法师这三大职业之间，并没有自己鲜明的特点，在种族选择，职业技能搭配方面，参考其他三大职业即可，不需要再重复叙述。而武器精通程度方面，和三大职业略有不同，下面简单地分析一下。

勇士精通所有的单手武器和盾牌，精通程度都是优秀，但只有少数的双手武器，如双手剑、双短剑、双手爪和双手枪的精通程度才是普通，其他双手武器都是差。这样看来，勇士的武器装备选择方案其实也很简单：

盾牌+右手打击武器：近距离战斗的主流配置，因为主要目的是吸引怪物的火力，所以盾牌的防御能力必不可少。如果善用及时防御的话，盾牌的反击伤害也是颇为可观的。

左手射击武器+右手打击武器：这种配置主要是进行火力输出，左手射击武器的高hits数，配合右手武器的高威力，伤害会非常出色，比如“机枪+单手爪”的组合。不过因为没有防御能力，对玩家的操作和走位要求就比较高。

左手武器+单手杖：效仿法师的打法，单手杖的法术是主要的攻击手段，但左手可以装备盾牌防御，或者是射击系武器来辅助攻击。和法师相比，勇士的优势在于无论是装备盾牌防御，还是十字弓、机枪这类射击系武器，所消耗的职业点数都更少，尤其是“机枪+单手杖”的组合，伤害输出非常惊人。

流程攻略篇

第一章　翼を抱いた少女

战斗区域　海底レリクス

主角跟其他佣兵在新发现的海底区域调查时不幸遇到了坍塌事故，由于出口的安全门被封闭，主角只得和少女艾米莉亚一起寻找出路。本章是基本教学关，玩家会得到初期的操作提示。途中的激光护栏可以用紧急回避穿过，怪物以火和光属性为主，初期武器就能轻松解决。

BOSS战：スヴァルティア

本区域BOSS为LV3的光属性大型自律机动兵器，HP不高，攻击也可以使用格档或回避躲掉。战斗一开始会遇到《PSO》的经典怪物刀魔，刀魔新增了杀伤力很强的跳跃攻击，要注意防御或紧急回避。

本章结束后，艾米莉亚加入成为同伴，开放自由任务“海の底の古代遗迹”和“草原の支配者”，并允许前往行星帕尔姆；自己的房间和商店同时开放使用。

注：本作进行剧情任务时，在每次任务结束后如没有需要触发的剧情，系统会询问玩家是否继续剧情任务，如果选择“是”，则无需返回据点继续剧情任务，选择“否”则返回据点。完成每章的剧情任务后无法直接进入下一章，需要随便做一次自由任务后才可以触发下一章的剧情。

第二章　黑衣の破坏者

ACT.1

战斗区域　卡修村

路上会遇到卡修族人设置的许多陷阱，对路上的大花进入第一人称观察模式，可以发现隐藏的文字从而得到正确的路线提示。如果不按照提示路线前进的话会踩中陷阱从而使任务评价降低。



BOSS战：尤多

尤多体积小而且攻击速度很快，一开始是土属性，受到一定伤害后转变为火属性，推荐使用远程武器，在同伴的掩护下伺机攻击。火枪连续投掷有一定的威胁，玩家可以选择防御或紧急回避，不过需要注意在连续防御后PP值会变得不够用，如果这时BOSS冲上前使用一套连招的话可能会被秒杀。如果等级不够高完全可负责牵制BOSS的火力，让AI搭档全力进攻即可。

ACT.2

战斗区域 卡修村周边

这里会遇到我们熟悉的钻头拉比鸟，它会钻到地下向主角追尾，还会腾空冲向主角，腾空过程中全身无敌，伤害很高，要注意多用紧急回避和防御。最后的守门怪物是雷属性，主要攻击方式为全身放电冲撞，有一定的跟踪性，建议玩家在其侧面贴身攻击。

本章结束后，开放了行星莫多普的移动许可，并增加自由任务“修罗の谷”、“热带雨林の猪突兽”、“最凶の砂兽”，道具交换任务“砂漠惑星のオアシス”以及咖啡店NPC的委托任务。



第三章 造られた”希望”

ACT.1

战斗区域 生物研究设施

本次任务中的所有门锁开关都有时限，要注意先把途中出现的怪物清理掉，否则时间会来不及。清理掉原生生物アスクーク后，设施警报突然响起，原来是设施内的机器发生暴走。众人决定将主领导机器レオル・ヴァリア的制御装置破坏。

ACT.2

战斗区域 亚空间研究设施

本区域的怪物基本以电属性和火属性为主，第三层时会有几台大型机器，这种大型机器有连续扫射和冲撞攻击两种攻击方式，连续扫射可以善用及时防御来打断，冲撞只需要用紧急回避即可。

BOSS战：レオル・ヴァリア

BOSS的攻击方式有很多种。当它发射蓝色光圈时，需要跑上平台避开；旋转追尾兵器分为两次袭向主角，依然可以跑到平台的边缘躲避；连续发射蓝色炮弹时比较危险，很容易被连续攻击造成重伤甚至致死，一旦中了第一击就必须立刻吃药补血。BOSS浮空后会向四周投掷落石，及时走到它脚下就不会受到伤害。对付该BOSS无须攻击其核心部位，与AI同伴集中攻击机械脚即可。

本章结束后，托尼奥和莉娜加入，同时开放了行星帕尔姆的移动许可，并开放自由任务“エンドラムの残党”、“多脚兵器破坏指令”、“砂尘の机械兵士”、“狂う珍兽”、交换任务“机械惑星の秘密结社”，玩家可以在美容店向祈祷师小夜付钱，获得下一次任务的加成效果（相当于《怪物猎人》中的猫饭）。

第四章 ハッピ-バ-ステ-

ACT.1

战斗区域 亚空间实验制御设施

本次任务有时间限制，要速战速决。敌人以水和火属性为主，新怪物魔法师会使用冰魔法，冻结住我方的几率很高，一定要时刻观察魔法师的位置并注意回避。沿路来到第二层时，跟随尤多的提示选择道路即可。

ACT.2

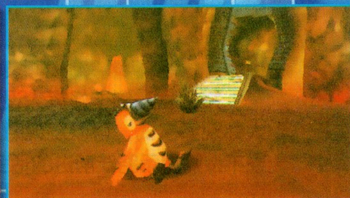
战斗区域 亚空间实验制御设施

本关主要任务是守护制御装置不要被怪物破坏，怪物以光属性为主。在每个守护地点都设有时限性的屏障暂时阻挡怪物的前进，玩家要善用这些屏障。需要注意在设置屏障时千万不要把怪物关在内部，也尽量不要把怪物打得太散，以免我方队员奔波四角导致火力分散。

BOSS战：アルテラツゴウグ

本关BOSS是光暗属性同体的双头白色巨龙，攻击方式大致上跟草原的火龙差不多，甩尾、原地移动时身体带攻击判定，双头会同时放出光与暗属性的攻击，推荐使用远程武器攻击它的尾部。

本章结束后，系统开放行星纽提斯的移动许可，并开放自由任务“流水の神殿”、“樱华の法击”、“凶飞兽讨伐”和交换任务“星灵惑星の赛钱箱”，同时尤多成为同伴。



第五章 时を越えた邂逅

ACT.1

战斗区域 エルバルス雪山

本区域的怪物以水、土、暗属性为主，进入内部设施后会遇到大型自律兵器，要留意它的大范围炸弹，不仅波及范围广而且威力惊人，玩家需要留意炮弹的攻击方向，利用紧急回避躲开攻击。

ACT.2

战斗区域 地下洞窖

任务条件是将所有被SEED感染的工作人员击倒，怪物以暗属性为主。有些墙壁是需要主角攻击爆弹，让其沿着受力方向移动。BOSS战要小心周围的杂兵，它们的冰魔法容易将我方队员冻结。

本章结束后，系统追加自由任务“燃ゆる银世界”、“冰雪の洞窟”、“最果ての实验基地”，交换任务“乐园卫星の里酒场”和EXTRA任务“白き旅人”。

第六章 梦の终わり

ACT.1

战斗区域 VRマシン森

本区域是《PSO》经典场景森林，怪物以水和土属性的为主，是本关出现的激光障碍并不会损伤角色的HP，但只要主角碰触到就会被送回开始点，仍是要注意回避的。

ACT.2

战斗区域 VRマシン洞

同样是《PSO》的经典洞窟场景，出现的怪物以火为主，但同样会有水土雷属性的怪物。来到第三层需要注意的地方就是翼龙，虽然攻击方式跟《PSO》时代差不多，但光线喷射变成火焰，而且射程和持续时间更长，要小心对付。

BOSS战：ドラゴン

经典BOSS火龙，本作的火龙的攻击方式与以前有很大分别，首先它会向主角正面冲击，近身时会有旋转攻击和用尾攻击，在它前面的时候他会用头槌和喷火。原地动作时身上还带有攻击判定，钻地后的洞口会持续喷出抛物火球，主角要时刻留意龙的动作，多用紧急回避。

本章结束后，露米娅加入队伍，系统开放自由任务“プラント夺还”、“灼热の震角兽”和交换任务“砂漠地带のオアシス”。

第七章 たいせつなもの

ACT.1

战斗区域 インヘルト社设施

本区域有很多陷阱，可以利用主视角射击将陷阱击破。来到インヘルト社施设后发现全是被SEED感染的生物，经过露米娅的分析，大家眼前所见到的只是VR模拟的虚像而已。此时尤多再次感觉到美嘉的强烈气息，要求大家继续到深处搜索。



ACT.2

战斗区域 思念体リユクロス

本区域怪物全部都是暗属性，场地北面的主要通道被两道红色屏障给挡住去路，主角要先调查屏障，然后分别到东、南、西面踩开关。每踩一个开关便需要将一位同伴留下，三个开关同时踩下后再回到北面通道就可以了。最后的BOSS会随着主角使用的武器属性而变更自身属性，要注意它变更后的属性来更换克制的武器。

本章结束后，系统追加自由任务“黑き星に巣くうモノ”、“星の伤痕”和交换任务“机械惑星の秘密结社”。

第八章 绝望への序曲

ACT.1

战斗区域 ハピラオ禁止区

本任务主要目的是让艾米莉亚进行亚空间发生装置的调查，每找到一个瓦砾隐藏的装置，就切换第一人称观察模式，然后再让艾米莉亚测试演算，所以任务中必须保证她的存活。

BOSS战：アジンゴウム・ギジンゴウム

本关BOSS为两只土属性大型怪物，要注意它们的合体技，在高速旋转的同时喷出强力的火焰。当其中一只被打倒后，另一只的攻击速度就会上升，不过它的攻击方式很单调，多使用远程攻击与其周旋即可。

ACT.2

战斗区域 デネス・レリクス

本任务有两个地方需要踩机关开锁，第一个机关踩点顺序是绿、红、蓝、黄，第二个机关黄色踩点会有个柱子挡住，先用主视角模式将柱子击破，再按照绿、蓝、黄、红的顺序踩下机关。

BOSS战：マザ・・ブレイン

BOSS是个不会移动的活靶子，虽然玩家可移动的空间很小，不过有防御和紧急回避就足够了。利用连续攻击系统可以对BOSS造成大量伤害。

本章结束后，系统追加自由任务"踊る珍鸟"、"虹色の法兽"、"电脑の化身"、EXTRA任务"红の战鬼"以及交换任务"星灵惑星の赛钱箱"。

第九章 终わる银河

ACT.1

战斗区域 货物用列车



本关主要目的就是守护爆弹避免引爆，主角要善用限时保护装置，怪物以光和土属性为主，BOSS为火属性。

ACT.2

战斗区域 亚空间研究设施、海底レリクス

本任务前半部分到进入研究设施，怪物以火和雷属性为主，后半部分到达海底レリクス，怪物则以光和火属性为主。一直到达海底レリクス最底层，终于追上了卡姆哈。

卡姆哈此时还没有展现出全部力量，他只有一种攻击方式，节奏也很慢，抓住空隙攻击他即可。



最终章 Save This World

ACT.1

战斗区域 天守阁

因为身处亚空间的关系，进入天守阁主角就会和外界失去联系，也不能中途返回，必须一口气完成本章的全部任务。天守阁一路上都是些超强的怪物，以暗属性居多。由于接下来要面对连续三场BOSS战，在这里要注意保存道具。

ACT.2

BOSS战：人类形态的卡姆哈2



卡姆哈比第一次时攻击速度快了很多，而且还会放出两个分身，攻击时依旧会出现明显的空隙，可以趁此机会反击。如果能善用及时防御的话会有更多的反击机会。

ACT.3

最终BOSS战：太阳王卡姆哈

太阳王卡姆哈分别有两个形态。第一形态是暗属性，攻击方式有圆周攻击、追踪剑、投掷炸弹等等，受到一定伤害后还会追加毒气和天罚光束等招式。其中天罚光束比较难躲，需要善用及时防御。第二形态是光属性，攻击方式难缠了许多，其中跟踪机雷很难直接回避，但可以用一些攻击范围较远的打击系武器将它打掉。受到一定伤害后，卡姆哈追加黑暗沼泽、重力球、全屏天罚和弹幕攻击等攻击方式，大多都是多段攻击，很容易给主角造成重创甚至秒杀，要养成受到攻击后立刻吃药的好习惯，紧急回避和及时防御依然是对抗BOSS的主要手段。

(THE END)

密码道具

在自室的床柜上有一个可供玩家输入密码的键盘，调查后连续输入8位数字就可获得对应道具。下面就将目前已知的道具密码公布给大家，为了方便查看，文中将前四位数和后四位数中间空出一格，实际输入时不必打空格。

道具名	类别	密码
クラーリタ・ヴィサスl	武器	1287 9438
トゥプ・ナスル	武器	5473 6155
チーズくんフィギュア	家具	3973 0587
スカウリングバブル	插件	3199 7251
マベリックライフル	武器	8982 0392
バレットランサー	武器	6341 0033
モバゆびハンドガン	武器	1266 4498
ぷよぷよ拳	武器	3889 2394
ソニックナックル	武器	2276 2984
アートジャベリン	武器（叶恭弘设计）	5930 2540
ラブリングフェザー	女服（叶恭弘设计）	5930 2541
ラブリングフェザー	女パーツ（叶恭弘设计）	5930 2542
怒れる焼きマシュマロ	片手剑（泽井启夫设计）	5912 2140
プラチナ・タイガー	男服（泽井启夫设计）	5912 2141
プラチナ・タイガー	女服（泽井启夫设计）	5912 2142
プラチナ・タイガー	男パーツ（泽井启夫设计）	5912 2143
プラチナ・タイガー	女パーツ（泽井启夫设计）	5912 2144
流动在・心乃脏	武器（藤崎龙设计）	5753 1560
ブランクエポック	武器（藤崎龙设计）	5753 1561
ブランクエポック	男パーツ（藤崎龙设计）	5753 1562
松叶杖	武器（うすた京介设计）	3137 0410
バイオレンスバンテージ	男服（うすた京介设计）	3137 0411
バイオレンスバンテージ	女服（うすた京介设计）	3137 0412
バイオレンスバンテージ	男パーツ（うすた京介设计）	3137 0413
バイオレンスバンテージ	女パーツ（うすた京介设计）	3137 0414
TRUE HASH	武器（武井宏之设计）	8046 2730
ハンヘル・ツナーギン	男服（武井宏之设计）	8046 2731
ハンヘル・ツナーギン	男パーツ（武井宏之设计）	8046 2732
えこえこステッキくん	武器（矢吹健太朗设计）	7591 5590
マジカルプリンセス	女服（矢吹健太朗设计）	7591 5591
マジカルプリンセス	女パーツ（矢吹健太朗设计）	7591 5592
オギのヘッドパーツ	家具	1379 5360
松冈音々グラビア	家具	1988 0706
清水ゆう子グラビア	家具	1988 1122
清野菜名グラビア	家具	1994 1014
泷川绫グラビア	家具	1987 0111
苍井凛グラビア	家具	1996 0327
サテライトVカノン	武器	8876 3724
ぷよぷよフィーバーガン	武器	1799 8461
モバゆびウインハンドガン	武器	4631 5569
初音ミクドレス	女服	3955 3421
初音ミクドレス	女パーツ	3955 3422
ミクのネギセイバー	武器	3921 6748
ミクのツインネギセイバー	武器	3932 4187
ミクのネギライフル	武器	3976 1638
ミクのネギウォンド	武器	3914 7856
エーデルワイス号	家具	8739 1935
プラグスーツ・シンジ	男服	3264 3361
プラグスーツ・シンジ	男パーツ	3264 3362
プラグスーツ・アスカ	女服	2399 2211
プラグスーツ・アスカ	女パーツ	2399 2212
铁壁のファミ通	盾牌	1976 3725
赤原礼装	Archer服装・赤	4376 1260
赤原礼装	Archer服装・青	4376 1261
赤原礼装	Archer服装・黄	4376 1262
赤原礼装	Archer服装・绿	4376 1263
赤原礼装	Archer服装・紫	4376 1264
赤原礼装	Archer服装・粉红	4376 1265
赤原礼装	Archer服装・茶	4376 1266
赤原礼装	Archer服装・蓝	4376 1267
赤原礼装	Archer服装・	4376 1268
赤原礼装	Archer服装・白	4376 1269
赤原礼装	Archer男パーツ・原色	4376 1270
干将・莫耶	武器	7269 5798
fami双刃	武器	7836 6354
speed king	武器	8048 4290
connect on拳	武器	4566 5856
电击熊	武器	6590 0864
ロンギヌスの枪	武器	3190 0002
プラグスーツ・レイ	女服	1878 1121
プラグスーツ・レイ	女パーツ	1878 1122
デラックスピザ	武器	8590 3168
ピザハットグルメボックス	盾牌	5381 7860
エクスカリバー	武器	9685 2235
骑士王の甲胄	Saber服装・女パーツ	1988 7350
骑士王の甲胄	Saber服装・青	1988 7340
骑士王の甲胄	Saber服装・赤	1988 7341
骑士王の甲胄	Saber服装・绿	1988 7342
骑士王の甲胄	Saber服装・黄	1988 7343
骑士王の甲胄	Saber服装・紫	1988 7344
骑士王の甲胄	Saber服装・粉红	1988 7345
骑士王の甲胄	Saber服装・蓝	1988 7346
骑士王の甲胄	Saber服装・金	1988 7347
骑士王の甲胄	Saber服装・白	1988 7348
骑士王の甲胄	Saber服装・黑	1988 7349
お茶犬ドゥーグ	武器	3485 0502
お茶犬ヌイミ	家具	7545 4663
新茶犬ヌイミ	家具	4864 1356
パ、パンだ！テーブル	家具	3453 2321

称号

本作拥有大量的称号收集，在各种模式下达到固定条件即可收集到相应的称号。反过来说，玩家拥有的称号也可以反映出当前的战绩。本作中的称号数量超越200个，条件林林总总，请参加下表来核对一下自己还有哪些目标没有达成吧。

怪物相关

No.	称号名	达成条件	报酬道具
1	ディラガンスレイヤー	ディ・ラガン5只讨伐达成	ギイガ/パワー
2	ゾアルゴウグスレイヤー	ゾアル・ゴウグ5只讨伐达成	ギイ/フォース
3	ビルデゴラススレイヤー	ビル・デゴラス5只讨伐达成	ギイガ/スタミナ
4	ディラグナススレイヤー	ディ・ラグナス5只讨伐达成	ソリド/パワー
5	アルテラッスレイヤー	アルテラッゴウグ5只讨伐达成	ソリ/フォース
6	オンマゴウグスレイヤー	オンマゴウグ5只讨伐达成	ギイガ/レグス
7	ディマゴラススレイヤー	ディマゴラス5只讨伐达成	ソリド/レグス
8	ディーロレイスレイヤー	ディー・ロレイ5只讨伐达成	ソリド/スタミナ
9	アダーナスレイヤー	アダーナ・デガーナ5只讨伐达成	ギイ/マインド
10	マッガーナスレイヤー	マガス・マッガーナ5只讨伐达成	ソリ/マインド
11	ファキス1stスレイヤー	ダルク・ファキス第一形态5只讨伐达成	ギイガ/ガード
12	ファキス2ndスレイヤー	ダルク・ファキス第二形态5只讨伐达成	ソリド/ガード
13	マザーブレインスレイヤー	マザーブレイン5只讨伐达成	コンフューズレジスト
14	ファルス1stスレイヤースレイヤー	ダーク・ファルス第一形态5只讨伐达成	ウィルスレジスト
15	ファルス2ndスレイヤースレイヤー	ダーク・ファルス第二形态5只讨伐达成	アイスレジスト
16	レオルバディアスレイヤー	レオル・バディア5只讨伐达成	ギイガ/ヒット
17	ドゥガドゥンガスレイヤー	ドゥガ・ドゥンガ5只讨伐达成	ソリド/ヒット
18	デュアルンタルスレイヤー	ファズンタル・セゲンタル5只讨伐达成	ショックレジスト
19	ジンゴウムスレイヤー	アジンゴウム・ギジンゴウム5只讨伐达成	ポイズンレジスト
20	ドラゴンスレイヤー	ドラゴン5只讨伐达成	バーンレジスト

No.	称号名	达成条件	报酬道具
21	オルガディランスレイヤー	オルガディラン5只讨伐达成	スリープレジスト
22	スピリトゥススレイヤー	オルガ・スピリトゥス5只讨伐达成	スタンレジスト
23	ドルヴァベールスレイヤー	ドル・ヴァベール5只讨伐达成	アンチアップ
24	アンゲルススレイヤー	オルガ・アンゲルス5只讨伐达成	アンチダウン
25	ラッキーボーイ	ラッピー成功讨伐	フォトンスフィア×10
26	ラッキーガール	シノワゴールド成功发现	フォトンスフィア×10
27	ビューティフル	ナルリリー成功讨伐	フォトンスフィア×10
28	凶鲛人	ギルシャーク成功讨伐	シャークパペット
29	幸运の翼	ラッピー・パラル成功讨伐	ラッピー・パラルの兄弟
30	ウルトラハッピー	ジャッゴ成功讨伐	ジャッゴの冰像
31	钢拳	ダーベラン成功讨伐	フォトンスフィア×10
32	スーパールーキー	怪物总数500只讨伐达成	蛇腹アルビーノ
33	スーパーエース	怪物总数2500只讨伐达成	ラストサバイバー・レプカ
34	スーパーヒーロー	怪物总数5000只讨伐达成	マジカルピース
35	スーパーエリート	怪物总数10000只讨伐达成	コクイントウ・ホオズキ
36	スーパーモンスター	怪物总数25000只讨伐达成	スカルソーサラー
37	モンスタープロフェッサー	怪物全种类的85%讨伐达成	ソーサラーパーツ

NPC相关

No.	称号名	达成条件	报酬道具
38	エミリアといつまでも	エミリア成为伙伴	エミリアポートレート
39	ユートの兄貴分	ユート成为伙伴	ユートポートレート
40	クラウチの右腕	クラウチ成为伙伴	クラウチポートレート
41	ウルスラの怀刀	ウルスラ成为伙伴	ウルスラポートレート
42	チェルシーの财布	チェルシー成为伙伴	チェルシーポートレート
43	シズルの安息所	シズル成为伙伴	シズルポートレート
44	ルミアの新パートナー	ルミア成为伙伴	ルミアポートレート2
45	イーサンに代わる者	イーサン成为伙伴	イーサンポートレート3
46	カレンの相谈相手	カレン成为伙伴	カレンポートレート2
47	ルウの计算を越える者	ルウ成为伙伴	ルウポートレート2
48	マヤの毒见役	マヤ成为伙伴	マヤポートレート2
49	トニオの饮み仲间	トニオ成为伙伴	トニオポートレート2
50	リィナのベビーシッター	リィナ成为伙伴	リィナポートレート2
51	ヴィヴィアンの大切な人	ヴィヴィアン成为伙伴	ヴィヴィアンポートレート
52	マガシの新たな好敌手	被マガシ承认为对手	マガシポートレート2
53	种族を超えた爱を育む者	与搭档机器人关系亲密	PMデバイスGH500
54	ベストパートナー	对搭档机器人进行编辑	アザー・フューチャー

剧情与任务相关

No.	称号名	达成条件	报酬道具
55	新米部队	故事模式第2章开始	スケープドール
56	佣兵部队	故事模式第3章开始	ウェポンズバッヂ铁×10
57	热血部队	故事模式第4章开始	カクワネ・ヌイミ
58	搜索部队	故事模式第5章开始	魔石ハートキー×10
59	侦察部队	故事模式第6章开始	魔石イリティスタ×10
60	游击部队	故事模式第7章开始	魔石ブラッディムーン×10
61	仲良部队	故事模式第8章开始	魔石ファントムナイト×10
62	一流部队	故事模式第9章开始	ウェポンズ・バッヂ铜×10
63	凄腕部队	故事模式第10章开始	フォトンクリスタル×10
64	英雄部队	故事模式通关	ミカポートレート
65	世界を救った英雄	故事模式达成NORMAL结局	ダークネスウィング
66	未来を救った英雄	故事模式达成GOOD结局	ホワイティルウィング
67	少女を救った英雄	故事模式达成TRUE结局	クリムゾンウィング
68	战场のナンパ师	完成5次自由任务	シルフィード
69	期待の新星	完成25次自由任务	ビッグフィッシャー
70	次期社长候补注目度No.1	完成50次自由任务	ディン・ディ・ベル
71	リトルウィングの切り札	完成100次自由任务	セイクリッドダスター
72	グラールの最终兵器	完成200次自由任务	モーニンググローリー

等级相关

No.	称号名	达成条件	报酬道具
73	ビギナー	达到3级	メセタ
74	ルーキー	达到10级	グリングリンライン
75	ホープ	达到20级	フォトンドロップ×10
76	リーダー	达到30级	フォトンクリスタル×10
77	チーフ	达到40级	PAフラグメント×10
78	エリート	达到50级	PAフラグメント×10
79	エース	达到60级	PAフラグメント×10
80	ベテラン	达到70级	PAフラグメント×10
81	クイーン	达到80级	PAフラグメント×10
82	キング	达到90级	PAフラグメント×10
83	エキスパート	达到100级	PAフラグメント×10
84	キャプテン	达到120级	PAフラグメント×10
85	ヒーロー	达到140级	PAフラグメント×10
86	カリスマ	达到160级	PAフラグメント×10
87	アルティメット	达到180级	PAフラグメント×10
88	レジェンド	达到200级	フォトンフィールド
89	怒れる战士	战士职业等级达到10	フォトンドロップ×50
90	旋风の斩击者	战士职业等级达到20	フォトンクリスタル×50
91	冲击の破坏神	战士职业等级达到30	フォトンスフィア×50
92	华丽なる暗杀者	枪手职业等级达到10	フォトンドロップ×50
93	魔弹の狙击手	枪手职业等级达到20	フォトンクリスタル×50
94	战场の核弹头	枪手职业等级达到30	フォトンスフィア×50
95	辉ける道士	法师职业等级达到10	フォトンドロップ×50
96	星灵の代弁者	法师职业等级达到20	フォトンクリスタル×50
97	精灵の守护者	法师职业等级达到30	フォトンスフィア×50
98	光速の勇士	勇士职业等级达到10	フォトンドロップ×50
99	疾风なる曲击士	勇士职业等级达到20	フォトンクリスタル×50
100	神速の曲杀者	勇士职业等级达到30	フォトンスフィア×50

武器、防具、技能、挖掘要素相关

No.	称号名	达成条件	报酬道具
101	新进气锐	能装备25种C级武器	ウェポンズバッジ铁×50
102	临机应变	能装备20种B级武器	ウェポンズバッジ铜×50
103	变幻自在	能装备15种A级武器	ウェポンズ・バッヂ银×50
104	英俊豪杰	能装备10种S级武器	ウェポンズバッヂ金×50
105	打击を极めし者	5种打击技能的等级达到30	コズミックパーティクル
106	射击を极めし者	5种射击技能的等级达到30	ブライトネスサークル
107	法击を极めし者	5种法术的等级达到30	フラワーアート
108	历史を见る者	单一角色的游戏时间超越10小时	宇宙の泉
109	历史を书き换える者	单一角色的游戏时间超越25小时	ハシラドケイ
110	亚空间が见えた者	单一角色的游戏时间超越50小时	モダン・ウォッチ
111	次元の狭间に生きる者	单一角色的游戏时间超越100小时	コックピットチェア
112	グラール太阳系に生きる生きる者	单一角色的游戏时间超越200小时	キングスチェア
113	回避の达人	紧急回避50次	ペルパ/レグス
114	逃げるが胜ち	紧急回避250次	ギイガ/レグス
115	防御の达人	防御50次	ヘル/マインド
116	铁壁	防御250次	ギイ/マインド
117	反射の达人	达成50次及时防御	ハマノコテ
118	ブロッキング	达成250次及时防御	トリニティバッシュ
119	反击の达人	达成50次及时反击	ペルパ/パワー
120	心眼	达成250次及时反击	ギイガ/パワー
121	连击の达人	达成50连击	ペルパ/ヒット
122	讨つべし!	达成80连击	ギイガ/ヒット
123	コメンテイター	发言50次	ペルパ/スタミナ ニューマンFo:ヘル/フォース
124	集え!话せ!游べ!	发言250次	ギイ/フォース
125	若きカリスマ	向同伴发出50次指示	ペルパ/レインボウ
126	总司令	向同伴发出250次指示	ギイガ/レインボウ
127	お客样のためなら死ねる	死亡10次以上	ヘブンリーリング
128	クラッシャー	最高伤害超过300	タルラッピーキャノン
129	バーサーカー	最高伤害超过1000	ハルヴァ・テユポーラ
130	マキシマムアタッカー	最高伤害超过2500	ノヴァクラッシュ
131	ザ・ミリオネア	持有10,000,000货币	メセタフィーバー
132	メセタフィーバー	累计购物10,000,000货币	セレブティックオーラ
133	ソードコレクター	长剑50%收集达成	PAフラグメント×20
134	ナックルコレクター	拳套50%收集达成	PAフラグメント×20
135	スピアコレクター	长矛50%收集达成	PAフラグメント×20
136	ダブルセイバーコレクター	双头矛50%收集达成	PAフラグメント×20
137	アックスコレクター	战斧50%收集达成	PAフラグメント×20
138	ツインセイバーコレクター	双手剑50%收集达成	PAフラグメント×20
139	ツインダガーコレクター	双短剑50%收集达成	PAフラグメント×20
140	ツインクローコレクター	双手爪50%收集达成	PAフラグメント×20
141	セイバーコレクター	单手剑50%收集达成	PAフラグメント×20
142	ダガーコレクター	单短剑50%收集达成	PAフラグメント×20

No.	称号名	达成条件	报酬道具
143	クローコレクター	单手爪50%收集达成	PAフラグメント×20
144	ウィップコレクター	鞭子50%收集达成	PAフラグメント×20
145	スライサーコレクター	飞刃50%收集达成	PAフラグメント×20
146	ライフルコレクター	步枪50%收集达成	PAフラグメント×20
147	ショットガンコレクター	散弹枪50%收集达成	PAフラグメント×20
148	ロングボウコレクター	长弓50%收集达成	PAフラグメント×20
149	グレネードコレクター	榴弹炮50%收集达成	PAフラグメント×20
150	レーザーカノンコレクター	激光炮50%收集达成	PAフラグメント×20
151	Tハンドガンコレクター	双手枪50%收集达成	PAフラグメント×20
152	ハンドガンコレクター	单手枪50%收集达成	PAフラグメント×20
153	クロスボウコレクター	十字弓50%收集达成	PAフラグメント×20
154	カードコレクター	投刃50%收集达成	PAフラグメント×20
155	マシンガンコレクター	机枪50%收集达成	PAフラグメント×20
156	シャドゥーグコレクター	射导具50%收集达成	PAフラグメント×20
157	ロッドコレクター	双手杖50%收集达成	PAフラグメント×20
158	ウォンドコレクター	单手杖50%收集达成	PAフラグメント×20
159	マドゥーグコレクター	魔导具50%收集达成	PAフラグメント×20
160	シールドコレクター	盾牌50%收集达成	PAフラグメント×20
161	灼热の覇者	获得60%炎属性的武器和防具	ガーメントオーラ
162	冻结の覇者	获得60%冰属性的武器和防具	ダイヤモンドダスト
163	轰雷の覇者	获得60%雷属性的武器和防具	エレクトロハート
164	激震の覇者	获得60%土属性的武器和防具	オータムフィールド
165	闪光の覇者	获得60%光属性的武器和防具	ラッピーモード
166	漆黑の覇者	获得60%暗属性的武器和防具	ブラックハート
167	カスタムマニア	强化武器100次	ハイパーウェイブ
168	グレートエボリューション	提升职业的武器熟练度	エレクトロフィールド
169	炼狱剑士	获得レンゴクトウ・エンサ	魔石ハートキー×15
170	太阳王	获得サイカ・オモテ	魔石イリティスタ×15
171	カーシュ族	获得シネブ・ナスル	—
172	天才少女	获得クラーリタ・ヴィサスII	魔石ファントムナイト×15
173	クッキングファイター	收集任意一个烤肉武器	ジューシーライン
174	アーティスト	收集10套外观服装	フォトンドロップ×25
175	ファッションリーダー	收集50套外观服装	フォトンクリスタル×25
176	ベストドレッサー	收集100套外观服装	フォトンスフィア×25
177	カンタービレ	在音乐盒中登录5首歌	ドリームマスター
178	ディーヴァ	在音乐盒中登录25首歌	ポロン
179	クラッド6の有名人	收集10枚搭档卡片	プライベート・バー
180	クラッド6のアイドル	收集25枚搭档卡片	プライベートカフェ
181	クラッド6のトップスター	收集50枚搭档卡片	ハッピー・スコア
182	クラッド6ツーリスト	通过クラッド6的所有自由任务	Aフォトンリアクター
183	パルムツーリスト	通过パルム的所有自由任务	パルム・オブジェ
184	ニューデイズツーリスト	通过ニューデイズ的所有自由任务	ニューデイズ・オブジェ
185	モトゥブツーリスト	通过モトゥブ的所有自由任务	モトゥブ・オブジェ
186	スイーツパラダイス	ナウラのケーキ屋成功发现	フォトンクリスタル×25
187	ピザハットデリバリー	ピザハット成功发现	フォトンクリスタル×25

网络模式相关

No.	称号名	达成条件	报酬道具
188	英雄はひとりじゃない	与人联机游戏	カクワネ着ぐるみ
189	战友の绊	联机完成10次任务	ハッパ
190	约束の绊	联机完成25次任务	フォトンクロー
191	历战の绊	联机完成50次任务	ネイクロー
192	魂の绊	联机完成100次任务	サイレンスクロー
193	仲间の绊	在官方联机平台上完成10次任务	サンバマラカス
194	友情の绊	在官方联机平台上完成25次任务	ブラックメテオーラ
195	胜利の绊	在官方联机平台上完成50次任务	ホワイトミーティオ
196	平和の绊	在官方联机平台上完成100次任务	クリムゾンノヴァ
197	街の救世主	完成10次客户端任务	マスターシステム
198	リトルウィングの救世主	完成25次客户端任务	メガドライブ
199	星の救世主	完成50次客户端任务	セガサターン
200	グラールの救世主	完成100次客户端任务	ドリームキャスト

房间、祈祷相关

No.	称号名	达成条件	报酬道具
201	デストロイヤー	破坏箱子1000次	フォトンドライヴ
202	インテリア爱好家	设置房间物品10次	モトゥブパガイ
203	マイルームの守护者	设置房间物品100次	サボテチェア
204	コーディネーター	更换室内装饰1次	センプーキ
205	宇宙の匠	更换室内装饰10次	フォトガチャン
206	オシャレリーダー	换衣10次	アニャンフラワ(赤)
207	オシャレ番长	换衣100次	アニャンフラワ(黄)
208	レッツパーティ!	房间被访问3次	ソクテイキ
209	宇宙の人气者	房间被访问30次	ヨーガマット
210	小夜ちゃんのファン	祈祷5次	クチマネ・ドール
211	小夜ちゃんとフレンド	祈祷30次	小夜ちゃんのおおぬさ

挑战任务相关

No.	称号名	达成条件	报酬道具
212	到达の证	成功挑战10次	コルベトロフ
213	荣光の证	成功挑战25次	イグニス
214	最强の证	成功挑战50次	シルバトロフ
215	究极の证	成功挑战100次	ゴルドトロフ
216	殿堂の证	以全职业通过挑战任务	セーフティハート
217	明日から本气出す	在挑战任务中失败10次	ミステリーグレイブ
218	Ra—GOU	通过挑战关1	コルトバンスーツ
219	Bu—GOU	通过挑战关2	コルトバンスーツ
220	Ra—ZAN	通过挑战关3	コルトバンスーツ
221	Bu—ZAN	通过挑战关4	コルトバンスーツ
222	Ra—Ei	通过挑战关5	コルトバンスーツ
223	Gi—Ei	通过挑战关6	コルトバンスーツ
224	Bu—Ei	通过挑战关7	コルトバンスーツ
225	真のチャレンジャー	在120分以内通过所有挑战关	ヒヤッカリョウラン

战斗任务相关

No.	称号名	达成条件	报酬道具
226	战斗狂	在对战中胜利10次	ダブルセイバーレプカ
227	最强传说	在对战中胜利50次	ツインブランド・レプカ
228	百战炼磨	在对战中胜利100次	スタッグカットラリ
229	不败神话	在对战中胜利200次	クレアダブルス
230	カモネギ	在对战中败北10次	サンドバッグ
231	击坠王	在对战中击败敌人100次	オーラフィールド
232	征服王	在对战中占领エナジーボール100次	スモーキングフィールド
233	破坏王	在对战中破坏30次场地	セイクリッドクロス
234	武王	对战3连胜	ブロズメダル
235	斗王	对战5连胜	シルバメダル
236	霸王	对战10连胜	ゴルドメダル
237	ポイントゲッター	对战等级达到C	コルトバンスーツ
238	アルピニスト	对战等级达到B	コルトバンスーツ
239	バトルエンジェル	对战等级达到A	コルトバンスーツ
240	デュエリスト	对战等级达到S	バトルトロフ・シルバー
241	スペシャリスト	对战等级达到SS	バトルトロフ・ゴールド
242	ゴッドバトル	对战等级达到SSS	バトルトロフ・プラチナ

战绩相关

No.	称号名	达成条件	报酬道具
243	ファイマスター	战士职业的战绩达到20000以上	バトルトロフ・ブロンズ
244	ガンマスター	枪手职业的战绩达到20000以上	バトルトロフ・ブロンズ
245	マスターフォース	法师职业的战绩达到20000以上	バトルトロフ・ブロンズ
246	ブレイブマスター	勇士职业的战绩达到20000以上	バトルトロフ・ブロンズ

称号、继承相关

No.	称号名	达成条件	报酬道具
247	历战のガーディアンズ	继承前作或网络版角色	Gコロニー・オブジェ
248	未来を紡ぎし者	称号30个获得	H/N：雷鳴ノ稲光 C：シュトルムバスター B：ギイガ/スタミナ
249	荣光を授かりし者	称号100个获得	ライアアックス
250	全てを超越せし者	称号全部获得	テンイムソウ



残存在你手心的，是谁的记忆？

《鬼魂力量遗产》是原PS版本《鬼魂力量2》的完全重制版，游戏相比原版来说在系统的复杂程度以及难度方面都一定程度的下降，即使是新手玩家也可以轻松上手。本作还增加了许多迷你游戏，使得游戏的可玩性得到了一定的提升，再加上自由模式中多达40个国家的剧本可供选择，无疑是谋杀玩家大量时间的利器。

文 アガンソ（Levelup.cn）



SLG

双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产

いつかこの手が秽れる时に -SPECTRAL FORCE LEGACY-

Idea Factory	2009年11月	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

基本操作

键位	作用
滑杆	战斗中手动控制队伍移动方向，必杀技等
十字键	选择
△	打开菜单解说项／查看技能说明／查看阵型说明／显示战斗中武将状态
□	切换菜单／查看武将的异常状态耐性
○	确定／切换武将说明／开启战斗菜单
×	取消
L	战斗中切换注目队伍
R	拉伸镜头
START	无
SELECT	开启或关闭提示信息

基础菜单一览

地图	查看地图上各个国家的状态
国势	查看各个国家的势力强弱
领地	查看自己领地的所有详细情报
武将	查看自国武将的详细数据
设定	变更游戏中的基本设定
战记	保存或读取游戏进度
内政	回到内政部分
终了	进入内政的下一回合



内政部分

人事就是对我方武将下达指令的部分，该部分一共分为3种指令，即任命、处遇以及探索。

人事

人事就是对我方武将下达指令的部分，该部分一共分为3种指令，即任命、处遇以及探索。

任命

简单地说就是将自己已经启用的武将任命为军师或领主，军师的任命会影响到我方“引拔”（挖角）敌方武将的成功率、“探索”在野武将时出现好道具或高级别武将的概率，当然任命时适应值越高越好，最高等级为S。领主在本作的作用不大，在我方据点有领主时，会有一定概率自动进行增加城壁的行动。注意军师只能设置一名，而领主则可以在不同的据点分别任命一名。

处遇

处遇的作用是对我方的武将进行奖励（褒美）或解雇，其中褒美指令需要在我方拥有道具“金块”时才能够进行。每奖励一次武将会增加忠诚度10点，最高为100（金块可以在买卖回合时进行购买），忠诚度太低的武将有可能出现“出走”事件，不过本作武将“出走”事件发生的概率比较低，只要将忠诚度保持在60以上即可。解雇武将就是将武将从我方的队伍里除名，在队伍高等级武将多的情况下可以适当除名一些等级低的武将。

探索

探索開始



玩家在执行探索指令后有可能得到各种道具或在野武将，其中最好的探索结果自然就是得到A级的武将了。不过在野武将出现的等级从F到A都有可能，且玩家只有在成功探索出来后才能够知道武将的等级，因此在探索前建议玩家多存盘，如果探索到的武将不理想就重新读档。在探索时应尽量让运气值高的武将进行探索，这样可以大幅度增加高级道具或高级在野武将的出现率，就算是游戏初期获得A级的武将也不是没可能的。探索武将时需要进行一个小游戏，开始后画面中央会出现3张卡片，卡片内会标有“宝箱”、“在野武将”或者“？”3种标识，前两种自然不用说，第3种表示抽中后获得的奖励是随机的。显示完毕后卡片会混在其他的卡片当中，玩家需要抽取卡片来获得探索结果，注意如果探索武将的运气值越高的话，那么混入的卡片数量也就越少，也就意味着抽到好卡片的概率会大幅增加。

策略

策略是内政中比较重要的一个环节，该部分一共有两种指令可以执行，分别是引拔和私掠。

引拔

说白了就是对敌方国家的武将挖角，挖角的成功率会根据被挖角武将的忠诚度以及我方充当说客武将的适用性而改变，不过一般情况下成功率都非常低，有时甚至只有0%~1%的成功率。不过该指令同样可以使用S/L大法，有耐心的话，一些距离我方阵营比较远的A级武将也可以在初期获得。引拔时也需要玩一个小游戏，在选择说客后挖角的成功率会在“最小成功率~最大成功率”之间波动，而玩家在按下○键后显示的数值才是最后挖角的成功率，该游戏没有时间显示，玩家可以看准了等数值到达最大时一口气按下去。最后要注意的是，一回合内只能引拔3次，并且每名武将一回合只能说得一次。



私掠

私掠的作用就是夺取敌方国家的资产，从而降低对方的国力，甚至可以减少对方阵营守城的武将数量，可大大降低我方进攻的难度。不过由于该指令执行时需要消耗一定的金钱，因此在初期使用非常不划算。在进行私掠时需要玩家在限定的时间内不断按○键来增加夺取的资源量，参与夺取的武将“知力”越高，能够进行夺取的时间也会越多，注意如果武将的运值太低的话，会出现连按数下都不增加资源的情况。时间结束后夺取的资源会变成我方阵营的资源。



配属

配属算是比较简单的指令了，就是将我方待机中的武将变为启用状态，或者让正在启用的武将进入待机状态。待机中的武将不能参与任何内政或战争，同样不会出现在其他国家，要注意的是，在战争中被打败的武将如果成功逃脱的话都会自动进入待机状态，进入配属回合后不要忘记启用他们。



买卖

买卖是游戏中最重要的赚钱方式之一，玩家可以利用买卖指令来赚取金钱，或者是采购道具装备等等。

资产

资产就是买卖我方的资源，本作的资源一共分为4种，即“劣鬼”、“金”、“宝玉”和“家畜”。资源之间没有什么太大的区别，不过在买卖时都会显示当前每种资源的市价，一般最低为0.5，最高为1.5，玩家可以在0.6到0.7之间大量买进该类资源，然后在1.2或1.3的时候卖出，这样就可以赚取其间的差价来增加我方的收入。要注意的是，每次进入买卖回合资源的价格都是随机决定的，因此可以使用S/L大法来提高我方拥有资源的上涨价格。另外，资源的多少还关系到我方的国力强弱，在贩卖时记得不要将一种资源全部卖光。



道具

可以在商店中买卖道具或装饰品，值得一提的是增加我方武将忠诚度的金块也是在这里购买。

决算

决算是每个月结束时才会出现在买卖回合内的指令，在执行该指令后玩家可以看到当月总支出的金额和收入的金额，执行后自动进入下一月。

军事

军事是玩家补充兵力、更换武将装备或调整武将的回合，在内政中也是非常重要的一环。

兵力

兵力就是补充各个武将手下所携带的士兵数量，本作中每名武将最多能够携带49名士兵，如果直接进行补充的话会根据补充数量支付一定的金钱，当然玩家在资金吃紧的时候也可以从手下有配属士兵的武将之间进行调整。补充士兵无论是启用中的武将还是待机中的武将都可以进行，因此玩家可以在资金充足的时候多配置一些，以防不时之需。

移动

移动指令就是将我方的武将在自己的领地内进行位置调整的手段。玩家可以根据当时的战况将武将自由移动，移动又分为陆路和空路两种，陆路移动没有使用次数的限制，但是只能在相连的领地内移动，空路每回合只能使用3次，不过可以无视领土之间的距离。



装备

顾名思义就是给武将更换装备的指令，本作中每名武将只能装备一件道具或装备，道具又分为直接提升能力的装饰品和消耗型道具，消耗型道具只能在战斗时才能够使用，如果装备的是消耗型道具的话在使用后要记得重新补充。

全装饰品效果一覧

装饰品名称	效果
武力の指轮	物理攻击力增加10点
守りの指轮	物理防御力增加10点
魔法の指轮	魔法防御力增加10点
速さの指轮	速度增加10点
贤者の指轮	知性增加10点
幸福の指轮	运气增加10点
忠诚の证	忠诚度增加10点
武斗の腕轮	物理攻击力增加20点
坚固の腕轮	物理防御力增加20点
障壁の腕轮	魔法防御力增加20点
飞脚の腕轮	速度增加20点
贤王の腕轮	知性增加20点
福神の腕轮	运气增加20点
忠臣の证	忠诚度增加20点
背水の心得	物理防御和魔法防御各下降50点，但物理攻击力上升30点
锁かたびら	速度下降70点，物理防御上升30点
魔术师のネックレス	物理防御力下降90点，但魔法防御力上升30点
韦驮天の靴	物理攻击力，魔法防御力和物理防御力各下降10点，但速度上升30点
知惠のイヤリング	运气减少50点，但知性上升30点
恶运の札	知性减少50点，但运气上升30点
束缚の首轮	知性减少30点，运气减少50点，但忠诚度上升90点
木灵のはきもの	魔法防御力、知性和运气各上升10点
エレメンタル・ブーツ	魔法防御力上升20点
ロング・ブーツ	武将全基础能力和忠诚度各加2点
バトル・ブーツ	武将全基础能力和忠诚度各加5点
アクアマイト・ブーツ	武将全基础能力和忠诚度各加8点
羽の饰り板	知性增加30点
ガラクタ	无效果
パロパロの羽根	魔法防御力和知性各增加10点
宝玉石	被诅咒的宝石，全基础能力和忠诚度各减1，可以卖得高价
幸运のお守り	运气上升60点
天使の翼	物理攻击力下降10点，但速度、知性、运气和忠诚度各上升10点
银の首饰り	装备者不会陷入诱惑状态
星のピアス	装备者不会陷入混乱状态
黄金の玉	运气上升40点
古代の银贷	运气上升30点
思い出の花	运气和忠诚度各上升10点
宝石の原石	无任何效果，制作装备的材料
银时计	无效果
古代の金货	无效果，但可以卖高价
古代の壶	无效果
圣なる护符	防御所有异常状态
虹色の花	防御混乱状态
コカトリスの尾	魔法防御力增加20点、速度增加10点
浮游石	物理攻击力下降10点，速度上升40点
指轮の素	制作指轮的素材，全基础能力和忠诚度各加1点
勇者の证	物理攻击力上升30点
魔力の源	魔法防御力上升30点
金	无效果，但可以卖得高价
アクアマイト	传说的矿物，可以做出高级装饰品，也可以卖得高价
うさぎ石	速度增加30点
防卫の矛	全异常状态防御，物理攻击力、速度、运气和忠诚度各增加5点
防卫の盾	全异常状态防御，物理防御力、魔法防御力、知性和忠诚度各增加5点
魔王の指轮	防御所有异常状态
领主の证	运气上升30点
邪なる契约	知性下降20点，但物理攻击力上升20点
くろがねの契约	速度下降20点，但物理防御力上升20点，同时防御命中下降状态
冰の竖琴	运气下降20点，但魔法防御力上升20点，同时防御睡眠状态
思い出の首饰り	运气增加20点，同时防御诱惑状态
虫笛	速度和知性各增加10点，同时防御混乱状态

攻略

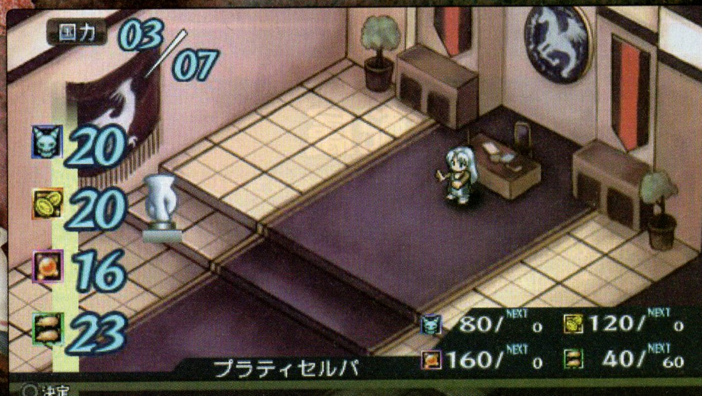
攻略也是内政中比较重要的一个部分，该部分分为增加据点防御的“增壁”以及增加国力的“投资”这两个指令。

增壁

增壁在本作中的作用不算很明显。城壁的强度影响到最终战中登场的城壁兵的强度，因此只有在我方作为防守方的时候才会起作用。在选择增壁后会消耗一定的金钱，同样需要玩一个小游戏，在左边移动的浮标滑动到中央黄色的部分时按下去，城壁的强度就会增加一点，合计5次全部按中的话城壁的强度就可以提升一个等级，浮标移动的速度快慢会受增壁武将的适应等级影响，等级越高浮标移动的速度越慢。

投资

投资直接关系到该国的国力强弱，而国力的强弱又直接影响据点可以驻扎的武将数量，因此无论是前期还是后期在攻略回合时都应当优先提升据点的国力。选择投资后同样要花费一定的金钱并玩一个小游戏。采掘的4种资源数量会不断跳动，按下〇键后才能得到最后采掘的资源数（选择武将的适应性越高采掘资源的基础数值也就越高），此时在左上角显示的是当前据点的“国力／最大国力”，最大国力根据据点的不同会有所区别，国力值是多少就表示该据点最多可以容纳多少武将（例如国力是8就表示可以容纳8名武将），右下角显示的是当前据点的资源量以及下一次升级所需要的资源量，注意这里要4种资源都达到要求才能够升级1级最大国力值。除此之外国力的多少还影响到每月据点决算时自动获得的资金量，不过获得的资金数量一般都很低，远远没有买卖赚钱来得快。最后要注意的是，每个据点增壁和投资指令只能随意使用一次，建议前期都优先使用投资提升国力，效果远比使用壁增要好得多。



战争



战争回合只有一个“侵攻”选项，该选项的作用就是对其他的国家发动进攻。注意进攻时只能攻打临接土壤的国家，而且攻打时只能派遣相邻领土的武将进行攻打，因此在进攻时应当优先将强力的武将派到最外围的领地以方便随时进攻，每次战争回合都有3次进攻的机会，另外在战争回合结束时其他国家也会进攻我方的领土，因此在结束回合前最好确认一下周围的领地兵力够不够强，最好保存一下再进入下一回合。

战争部分

本次重制版的战斗系统相比原作来说简化了许多，不论是在兵种还是最多携带士兵数量上都有大幅更改，本作中每个武将只能携带49名兵士，且不同的武将之间能够携带的兵种都是固定的。另外，本作在阵型的相克上也削弱了许多，难度相比原PS版有了大幅度的下降。

武将



武将在战争中的作用非常关键，可以说是领导战斗成败的主心骨。本作的武将从低到高一共分为F～A共6个等级（S等级的为敌方专用），评价越高的武将基础能力越高，武将在本作中还能够通过战斗吸收经验值来获得额外点数，每升级1次能够获得1点的额外点数来增加武将的6项基础能力。另外武将的攻击距离以及兵种都是固定的，武将携带的兵种会影响该武将在战场上对天气以及场地属性的适应性，适应性越高作战能力也就越强。

武将 装備 賢者の指輪
武将 入道法師 役割
攻撃 55 攻種 攻距 中
物防 55 知性 85
魔防 70 運 45
速さ 35 忠誠 65
COST 170 RANK B EX 0
兵士数 49 兵種 足軽
HP 470
R 次 L 前 ✕ 戻る ○ プロフィール表示 □ 状態異常耐性詳細表示 △ スキル詳細表示

武将的六项基础能力

能力	说明
攻击	影响武将的物理攻击力
物防	影响武将的物理防御力
魔防	影响武将的魔法防御力
速さ	影响武将在战场上的移动速度
知性	影响武将的魔法攻击力以及异常状态抗性，数值越高越容易控制
运	影响武将探索在野武将以及战斗中逃走的概率等

兵种对天气和地形的适用性

兵种	HP	晴れ	晴天	雨	霙	平地	森林	岩	水边	沙漠
岩魔人	770	普通	有利	不利	不利	普通	普通	不利	不利	普通
铁机兵	690	普通	有利	不利	不利	不利	普通	普通	普通	普通
ケルベロス	680	普通	普通	不利	普通	普通	有利	不利	普通	不利
デザートガード	680	普通	普通	不利	普通	普通	普通	普通	不利	普通
ホワイトアーク	680	普通	普通	不利	普通	普通	普通	普通	不利	普通
旧型ビートル	680	普通	有利	不利	不利	普通	不利	有利	不利	普通
魔剑士	670	普通	有利	不利	不利	普通	普通	普通	普通	不利
ゴブリン	650	普通	普通	不利	普通	普通	普通	普通	不利	有利
机械兵	650	普通	有利	不利	不利	有利	普通	普通	不利	有利
ヘルドッグ	590	普通	普通	不利	普通	普通	普通	有利	不利	不利
ワーウルフ	590	普通	普通	不利	普通	有利	不利	有利	不利	不利
侍	590	普通	普通	不利	普通	有利	普通	有利	不利	不利
カエル	580	普通	不利	普通	有利	普通	普通	普通	有利	普通
モンク	580	普通	不利	不利	有利	不利	普通	有利	不利	不利
バードマン	570	普通	普通	不利	不利	普通	不利	有利	不利	普通
セイント	560	普通	有利	不利	不利	有利	普通	普通	不利	普通
バンパイア	560	普通	不利	普通	有利	不利	有利	不利	普通	有利
骑士	560	普通	普通	普通	不利	有利	不利	普通	普通	不利
ゴーストナイト	550	普通	有利	不利	不利	普通	不利	普通	普通	普通
パイレーツ	550	普通	有利	不利	不利	不利	普通	普通	普通	普通
スケルトン	490	普通	有利	不利	不利	普通	不利	有利	不利	普通

兵种	HP	晴れ	晴天	雨	霙	平地	森林	岩场	水边	沙漠
クリオネ	490	普通	不利	有利	不利	不利	普通	普通	普通	普通
エルフ	480	普通	不利	普通	有利	不利	有利	不利	普通	普通
ゴーゴン	480	普通	不利	有利	不利	不利	不利	不利	有利	有利
忍者	480	普通	普通	普通	不利	普通	有利	不利	普通	普通
魔术师	480	普通	普通	普通	普通	不利	有利	不利	不利	有利
ネコ	470	普通	有利	不利	不利	不利	有利	普通	不利	普通
ファイアボール	470	普通	普通	普通	不利	普通	普通	普通	普通	普通
足轻	470	普通	普通	不利	不利	普通	不利	普通	不利	普通
ゴースト	460	普通	普通	普通	不利	不利	普通	不利	有利	普通
ソルジャー	460	普通	有利	不利	不利	有利	不利	普通	不利	不利
マジックハンター	460	普通	不利	普通	普通	不利	有利	普通	不利	不利
ゾンビ	450	普通	有利	不利	不利	有利	普通	普通	不利	不利
ヒヨコ虫	580	普通	不利	普通	普通	不利	普通	不利	有利	普通
デュラハン	580	普通	有利	不利	不利	普通	不利	有利	不利	不利
ガンナー	590	普通	普通	不利	普通	不利	普通	普通	普通	普通
インプ	450	普通	不利	普通	不利	不利	普通	不利	普通	不利

作战编成

作战前的准备

在决定进攻的国家后，首先要进入战斗编成的画面，作战一般分为4个位置，即“Left”（左翼）、“Center”（中卫）、“Right”（右翼）以及“Assist”（协助），如果我方为防守方的话则还会有“Castle”的选项，被安排为“Castle”的角色要在最终战才会出场。作战中“Left”、“Center”和“Right”分别会作为战斗中的主力登场，该三队队伍出战前还必须选择阵型，本作中一共有四种阵型可以使用，分别是“强固”、“突击”、“包围”和“魔法”，前三种阵型之间存在相克关系，克制对方阵型的话可以使战斗时的攻击力上升。在选择了阵型的情况下还要选择三种特殊阵型，分别是“普通”、“攻击”和“防守”，该三种阵型之间没有相克关系，但后两种会额外增加武将的基础能力，不过缺点是消耗的COST值会大幅上升。Assist指战斗中辅助的武将，需要武将拥有特殊技能（特殊スキル）才能够使用，任命Assist后该武将会在每场战斗的最初登场，然后释放特殊技能来造成一些特殊效果，例如禁止使用某属性的技能等等（也可以选择不发动）。在Castle位置安排了武将的情况下，该武将会在最终战出场，而根据据点的“城壁”强度，系统还会自动派遣两队NPC辅助该武将进行守城战，据点的城壁强度越高，派遣的NPC队伍也会越强。



阵型相克关系

阵型	说明
强固	克制突击型阵型，弱点是包围型阵型
突击	克制包围型阵型，弱点是强固型阵型
包围	克制强固型阵型，弱点是突击型阵型
魔法	无特殊克制阵型

特殊阵型

阵型	说明
通	通常阵型，特点是消耗COST小，但无任何能力加成
攻	攻击阵型，增加本战武将的攻击力和速度，但消耗COST较多
守	防守阵型，增加本战武将的物理防御力和魔法防御力，但消耗COST较多

编成COST



在编成武将时还需要注意的就是编成COST，编成出战武将前我方的COST都有1000，在编排的右上角可以看到残余的COST值，而左方则是武将出战所需的COST以及阵型要消耗的COST值。根据出战武将的等级高低以及使用阵型，消耗的COST值也会有所区别，一般来说高级武将+特殊阵型都会消耗大量的COST，这就令我方在出战武将和阵型上要有所舍取。出战时消耗的总COST=总出战武将消耗的COST+阵型COST值。5个位置的武将除了Assist不用消耗COST外，其他4个位置都要消耗COST。

各等级武将消耗的COST

A级	200～300
B级	140～270
C级	140～240
D级	110～210
E级	140以下
F级	110以下

战斗以及武将的捕获



进入战斗后，队伍会自动对敌方进行攻击，玩家也可以手动控制任何一队伍攻击战场上的任意敌人，如果中途要更换目标或使用必杀技，道具的话只需要按下○键选择要控制的武将并选择相应的选项即可。将敌方战场上的所有队伍打倒即算胜利，要注意的是敌人在快被击倒的时候有可能撤退，此时最好用必杀技给予对方致命一击，这样在结束战斗后有一定概率捕获敌方武将。战场中还会出现宝箱，当队伍移动到宝箱的位置即可自动获得。成功占领据点后会出现捕获武将的处置方法，分别有“说得”、“解放”和“处刑”三种，说得后一定几率可以让对方加入我方队伍（也有武将自动要求加入我方的情况），在说得失败的情况下只有“解放”和“处刑”可以选择。解放后的武将不会出现在任何国家的势力当中，但是在探索时有可能再次遇到。而处刑则会让该名武将在本周目中完全消失，因此一般建议玩家选择解放，这样还有机会收得该武将，特别是一些A级的硬骨头武将。一些能力高的武将还有可能直接逃亡，效果和解放是一样的，当然，这些规矩对于我方战败的情况下也同样通用。最后要提醒玩家的是，本作的武将最多只能收纳50名，再多的话就必须进行舍取了。

战斗指令一览

标的指示	攻击指定的敌方部队
移动	向战场的任意方向移动，需要使用滑杆来操作
道具	使用消耗型道具，装备品虽然也能使用但无任何效果
必杀技	使用必杀技攻击敌人或辅助我方
作战变更	选择队伍自动的作战倾向或让队伍撤退

战斗中的异常状态

眠り	睡眠状态，一定时间内无法行动
混乱	混乱状态，一定时间内无法控制，队伍会自己行动
诱惑	诱惑状态，一定时间内攻击自己的队伍
命中	命中下降状态，攻击时命中率大幅减低
技	封印状态，一定时间内无法使用必杀技

必杀技



必杀是每个武将都必有的技能，能力越高的武将拥有必杀技的效果也越好，一名武将最多能够拥有三个必杀技，除了通用必杀技外，一些高级武将还拥有专用必杀技。使用必杀技必须消耗必杀槽，战斗时角色头像下方的圆圈即是角色的必杀槽。以“L1～L3”表示（最强的必杀技也只消耗3级必杀槽），在战斗中不断攻击就会慢慢积累必杀槽。必杀技在战斗中一般分为攻击型、恢复型和辅助型。需要注意的还有它的攻击距离和攻击范围，一般来说距离越远，范围越大的必杀技实用度越高（在释放必杀技前需要使用滑杆控制必杀技的释放距离和释放方向）。

全通用必杀技一览

技能名称	技能属性	技能效果	技能类型	技能威力	消耗技能槽	技能距离	技能范围
龙爪斩	无属性	对范围内的敌方队伍释放真空波	物理	40	1	近距离	小范围
剑魔连斩	无属性	对范围内的敌人连续释放真空波	物理	80	2	近距离	小范围
里奥义・封神闪	无属性	强力的真空波斩，威力较高	物理	120	3	中距离	中范围
气功弹	无属性	使用气功弹攻击小范围的敌人	物理	40	1	近距离	小范围
烈卫连功弹	无属性	对范围内的敌人释放气功弹	物理	80	2	近距离	中范围
集气炮	无属性	集中全身的气力攻击敌方队伍	物理	40	1	中距离	小范围
烈卫连气炮	无属性	使用大气的力量攻击敌人	物理	80	2	中距离	中范围
里奥义・封魔掌	无属性	借助自然界的力量攻击敌人	物理	120	3	远距离	中范围
走火の咒文	炎属性	火属性的魔法攻击，威力较低	魔法	40	1	近距离	小范围
炎壁の咒文	炎属性	召唤炎之壁攻击敌人	魔法	80	2	近距离	中范围
天魔龙纹阵	炎属性	释放强烈的热波烧尽敌人	魔法	120	3	中距离	中距离
飞炎の咒文	炎属性	在敌军内部引发火焰攻击	魔法	40	1	近距离	小范围
炎弹の咒文	炎属性	发射炎弹连续攻击敌人	魔法	80	2	近距离	中范围
天魔烈火冲	炎属性	释放火之波将敌人烧尽	魔法	120	3	中距离	中范围
炎の咒文	炎属性	炎属性的低级咒文	魔法	40	1	近距离	小范围
爆炎の咒文	炎属性	释放炎之雨攻击敌人	魔法	80	2	中距离	中范围
天魔爆炎	炎属性	强烈的爆炎属性魔法	魔法	120	3	远距离	中范围
水の咒文	水属性	释放水流攻击敌人	魔法	40	1	近距离	小范围
水界の咒文	水属性	召唤水界的巨大漩涡	魔法	80	2	近距离	中范围
天魔命水	水属性	召唤强力的水流攻击敌军	魔法	120	3	中距离	中范围
冰の咒文	水属性	冷却空气造成冰柱攻击敌军	魔法	40	1	近距离	小范围
冰界の咒文	水属性	释放强力的冷气攻击敌人	魔法	80	2	近距离	中范围
天魔冰结	水属性	释放绝对零度的冻气攻击敌人	魔法	120	3	中距离	中范围
风の咒文	风属性	风属性的魔法攻击	魔法	40	1	近距离	小范围
爆风の咒文	风属性	释法巨大的龙卷风攻击范围内的敌人	魔法	80	2	近距离	中范围
天魔疾风	风属性	召唤风神攻击范围内的所有敌人	魔法	120	3	中距离	中范围
雷の咒文	风属性	召唤雷电攻击敌人	魔法	40	1	近距离	小范围
爆雷の咒文	风属性	召唤强力雷电攻击敌人	魔法	80	2	近距离	中范围
天魔爆雷	风属性	强力的暴雷攻击魔法	魔法	120	3	中距离	中范围
大地の咒文	土属性	使用大地之精攻击敌人	魔法	40	1	近距离	小范围
大地界の咒文	土属性	召唤大地的上位精灵攻击敌人	魔法	80	2	近距离	中范围
天魔守地	土属性	召唤大地精灵王攻击范围内的敌人	魔法	120	3	中距离	中范围
魔虫の咒文	土属性	召唤魔虫攻击小范围内的敌人	魔法	40	1	近距离	小范围
魔虫群の咒文	土属性	召唤魔虫集群攻击敌人	魔法	80	2	近距离	中范围
召唤バジアルド	土属性	召唤魔虫大军攻击敌人，威力较高	魔法	120	3	中距离	中范围
动树の咒文	土属性	控制地下的植物攻击敌军	魔法	40	1	近距离	小范围
操树の咒文	土属性	控制巨大植物的根茎攻击敌人	魔法	80	2	近距离	中范围

技能名称	技能属性	技能效果	技能类型	技能威力	消耗技能槽	技能距离	技能范围
天魔树操魂	土属性	释放大地的力量攻击敌人	魔法	120	3	中距离	中范围
流星の咒文	无属性	召唤石头攻击范围内的敌人	魔法	40	1	近距离	小范围
流星雨の咒文	无属性	召唤流星雨攻击范围内的敌人	魔法	80	2	近距离	中范围
天魔流星阵	无属性	释放流星阵攻击范围内的敌人	魔法	160	3	中距离	中范围
疾风手里剑	无属性	投掷手里剑攻击敌人	物理	40	1	近距离	小范围
虚空手里剑	无属性	连续投掷手里剑攻击敌人	物理	80	2	近距离	中范围
异界の咒文	暗属性	开启重力磁场攻击敌军	魔法	40	1	近距离	小范围
亚空间の咒文	暗属性	开启暗之门攻击敌军	魔法	80	2	近距离	中范围
天魔异界门	暗属性	开启异界之门攻击敌军	魔法	120	3	中距离	中范围
幻惑の咒文	暗属性	范围内的敌人一定概率进入诱惑状态	魔法	1	2	近距离	小范围
恐怖の咒文	暗属性	范围内的敌人一定概率进入混乱状态	魔法	1	2	中距离	中范围
天魔幻梦阵	暗属性	范围内的敌人一定概率进入睡眠状态	魔法	1	2	远距离	中范围
病魔の咒文	暗属性	使用毒雾攻击敌人	魔法	40	1	近距离	小范围
死病の咒文	暗属性	向战场释放致死的病魔	魔法	80	2	近距离	中范围
天魔死灵界	暗属性	召唤魔界的死灵攻击敌军	魔法	120	3	中距离	中范围
杀意の咒い	暗属性	范围内的敌人一定概率进入混乱状态	魔法	1	2	近距离	小范围
杀界の咒い	暗属性	范围内的敌人一定概率进入混乱状态	魔法	1	2	中距离	中范围
天魔念咒杀	暗属性	范围内的敌人一定概率进入混乱状态	魔法	1	2	远距离	中范围
瞬杀光波	光属性	光属性的物理攻击	物理	40	1	近距离	小范围
瞬杀光波・改	光属性	运用光学武器攻击敌军	物理	80	2	近距离	中范围
瞬杀螺旋光波	光属性	释放能与神匹敌的螺旋状制裁之光	物理	120	3	中距离	中范围
うさぎ天国	无属性	召唤一只兔子协助我方战斗	魔法	0	3	以自身为中心	–
召唤ゴーレム	无属性	召唤石巨人辅助我方战斗	魔法	0	3	以自身为中心	–
邪神ヘルズジーン	无属性	召唤邪恶之魂辅助我方战斗	魔法	0	3	以自身为中心	–
龙声ゴルベリアス	无属性	召唤ゴルベリアス之魂辅助我方战斗	魔法	0	3	以自身为中心	–
月光回复の祈り	无属性	运用魔法之光回复我方士兵的士气	魔法	30	1	近距离	小范围
月光圣回复の祈り	无属性	回复范围内武将的HP	魔法	50	2	中距离	中范围
月下复活の咒文	无属性	大幅度回复我方武将的HP	魔法	70	3	远距离	中距离
强化の咒文	无属性	范围内队伍的物理攻击力小幅上升	魔法	30	2	近距离	小范围
增强の咒文	无属性	范围内队伍的物理攻击力上升	魔法	50	2	近距离	小范围
重力结界	无属性	操纵重力让目标速度下降	魔法	30	2	中距离	小范围
快足の咒文	无属性	强化脚力让队伍的速度上升	魔法	30	2	中距离	小范围
天魔金刚掌	无属性	范围内队伍的物理攻击力大幅上升	魔法	70	2	中距离	中范围
防御の咒文	无属性	范围内队伍的物理防御力小幅上升	魔法	50	2	近距离	小范围
防壁の咒文	无属性	范围内队伍的物理防御力上升	魔法	30	2	近距离	中范围
天魔圣障壁	无属性	范围内队伍的物理防御力大幅上升	魔法	70	2	中距离	中范围
圣防御の咒文	无属性	范围内队伍的魔法防御力小幅上升	魔法	30	2	近距离	中范围
圣防壁の咒文	无属性	范围内队伍的魔法防御力上升	魔法	50	2	中距离	中范围
天魔封杀掌	无属性	释放强力的魔法壁让敌人的魔法无效化	魔法	70	2	远距离	中范围
反射结界	无属性	小幅度强化我方队伍的魔防能力	魔法	30	2	近距离	小范围
封神反射	无属性	强化我方队伍的魔防能力	魔法	50	2	中距离	小范围
天魔封神反射	无属性	运用天魔之力强化队伍的魔防能力	魔法	70	3	远距离	小范围
魔法空间	无属性	范围内队伍的魔法攻击力上升	魔法	50	2	以自身为中心	–
治愈の祈り	无属性	回复我方队伍的HP，但效果较低	魔法	30	1	近距离	小范围
回复の祈り	无属性	回复我方队伍的HP，效果中等	魔法	50	2	中距离	中范围
天魔慈爱祈	无属性	完全回复我方队伍的HP	魔法	100	3	中距离	大范围

武将专用技一览

技能名称	技能属性	技能效果	技能类型	技能威力	消耗技能槽	技能距离	技能范围	持有技能武将
D・キャリバー	无属性	使用魔法之力攻击范围内敌人的超强力攻击	物理	160	3	近距离	小范围	ラーデゥイ
ロイエストライク	无属性	使用高级剑击术攻击敌军	物理	80	2	近距离	中范围	バグバット
ソニックグレイブ	无属性	对敌发动高速的剑舞攻击	物理	120	3	中距离	中范围	シフォン
里奥义爆裂功霸	无属性	结合自然气流攻击敌军	物理	120	3	中距离	中范围	七代ハマオウ
里奥义・减灭杀	无属性	释放充满杀意的斗气攻击	物理	120	3	中距离	中范围	トリック・ブルー
里奥义・阿修罗阵	无属性	释放手里剑风暴攻击敌人	物理	120	3	中范围	中范围	不如归／鸟丸
月组忍法光阴脚	无属性	使用分身之术快速攻击敌人	物理	120	3	中距离	中范围	サトー
魔招・炼狱	炎属性	召唤魔界深处的火焰攻击敌人	魔法	80	2	近距离	小范围	ヒロ
魔界桩・轰炎	炎属性	释放将一切都蒸发的火焰	魔法	160	3	远距离	中范围	ヒロ
天魔水枪斩	水属性	召唤枪状的巨大水流攻击敌军	魔法	120	3	中距离	中范围	シオン
魔桩冰结树	水属性	使用冷气攻击敌军	魔法	80	2	近距离	中范围	ジャドウ
一之太刀辻风	风属性	利用刚剑制造龙卷攻击敌军	物理	80	2	远距离	近范围	大蛇丸
返し刃双龙闪	风属性	释放龙之气流攻击敌军	物理	120	3	中距离	中范围	大蛇丸
T・ウィップ	土属性	结合自然之力攻击敌军	魔法	120	3	中距离	中范围	アゼレア
ヤクトダガー	无属性	短时间内释放千发斗气弹攻击敌人	物理	120	3	中距离	小范围	クリス
流星剑	无属性	释放可以切裂天空的流星剑	物理	160	3	近距离	小范围	シフォン
血液凝固弹	无属性	使用チク的拳枪攻击敌人	物理	80	2	中距离	小范围	チク
雷光诱导弹	风属性	从敌人头上释放雷弹进行攻击	魔法	160	3	远距离	小范围	チク
烈钢斩旋回击	无属性	释放回旋斗气攻击敌人	物理	120	3	中距离	中范围	ザキフォン
SD・セレナーデ	无属性	释放天空流星攻击敌人	魔法	120	3	中距离	中范围	ピンキー
黑烟障壁	暗属性	召唤魔界的黑炎攻击敌军	魔法	120	3	中距离	中范围	プロミネント
ランシュバイク	暗属性	召唤怨灵之刃攻击敌人	物理	120	3	中距离	中范围	ガイザー／アレース
烈火死灵斩	暗属性	打开冥界大门攻击敌人	魔法	180	3	近距离	小范围	ヒロ
D・P・マッスル	暗属性	释放诅咒的力量攻击敌人	魔法	120	3	中距离	中范围	バイアード13世
魔界桩黑灵阵	暗属性	解放被封印的怨灵攻击敌军	魔法	120	3	中距离	中范围	ジャドウ
圣剑ラングート	光属性	释放神圣的冲击波攻击敌军	物理	120	3	近距离	小范围	グリーザ
ラ・デルフェス	光属性	召唤神圣的光之枪攻击敌军	魔法	160	3	中距离	中范围	グリーザ／リトル・スノー
エスペラント・W	光属性	使用凤凰的圣光攻击敌人	魔法	120	3	中距离	中范围	ギュフィ2世
エアロストリーム	风属性	召唤风精灵使用烈风攻击敌军	魔法	120	3	中距离	中范围	ブルマク／レフィ
天魔最终	光属性	会把自己卷入的消灭咒文	魔法	120	3	中距离	中范围	ウェイブ
特殊爆弹	无属性	使用特殊爆弹攻击敌军	物理	80	2	近距离	中范围	ガイザン
毒杀弹道炮	无属性	运用机械文明制造的毒杀炮	物理	120	3	中距离	中范围	ガイザン
Fワールウィンド	无属性	使用精神力的攻击范围内的所有敌人	魔法	120	3	中距离	中范围	ラーデゥイ
G・シュトローム	无属性	强力的大范围远距离攻击	魔法	160	3	远距离	大范围	ジャドウ
エクセランシータ	无属性	释放魔力闪光咒文攻击敌军	魔法	160	3	中距离	近范围	リトル・スノー
Sイリュージョン	无属性	释放我流派气功攻击敌军	物理	40	1	近距离	小范围	イヌオウ

技能名称	技能属性	技能效果	技能类型	技能威力	消耗技能槽	技能距离	技能范围	持有技能武将
皇龙轰雷掌	无属性	解放被封印的龙之斗气	物理	180	3	近距离	中距离	大蛇丸
ムーンセイバー	无属性	范围内的队伍攻击力大幅上升	魔法	70	2	近距离	小范围	アゼレア
グリーンノア	无属性	回复远距离范围内队伍的HP	魔法	70	3	远距离	中范围	ソフラン/ランジェ/アゼレア/スタリナ
ヴィエラージュ	无属性	远距离回复我方队伍的HP	魔法	50	2	远距离	中范围	リトル・スノー
女神降临	无属性	召唤女神辅助我方攻击	魔法	0	3	以自身为范围	–	ミュラ/ドリファン帝/ランジェ
炎の楼阁	炎属性	召唤炎属性的楼阁攻击敌人	魔法	160	3	中距离	中范围	バクリュード
集中の咒文	无属性	范围内的队伍命中率上升	魔法	30	2	中距离	小范围	ラレバス/イヌオウ
净め水	无属性	远距离的HP回复技能	魔法	50	2	远距离	中范围	莲华
寿司・天明慈愈	无属性	运用大地之力治疗伤者	魔法	70	3	中距离	中范围	莲华
神代大祓	无属性	运用自身之力制造真空波攻击敌军	物理	160	3	近距离	小范围	莲华
雾幻の咒文	无属性	敌方的命中率一定时间内下降	魔法	30	2	中距离	小范围	スライスラー/マハラージャ
雷光诱导弹	风属性	在敌人头上投掷雷弹	魔法	160	3	远距离	小范围	チク

武将特殊技一览

技能名称	效果
静寂	禁止使用天气变化系技能
白兵战	攻击距离为中距离的队伍伤害上升
来雾	战场天气变为大雾
狩场	地形对队伍的影响效果下降
惑雾	战斗开始后敌方武将陷入混乱状态
暗のヴェール	暗属性的技能伤害无效化
炎のヴェール	炎属性的技能伤害无效化
风のヴェール	风属性的技能伤害无效化
土のヴェール	土属性的技能伤害无效化
水のヴェール	水属性的技能伤害无效化
光のヴェール	光属性的技能伤害无效化
ワーターブースト	水属性的技能伤害效果上升
ウインドブースト	风属性的技能伤害效果上升
フレイムブースト	火属性的技能伤害效果上升
アースブースト	土属性的技能伤害效果上升
ダークブースト	暗属性的技能伤害效果上升
ホーリーブースト	圣属性的技能伤害效果上升
大炮	使用大炮先制攻击敌人
稀代の策士	阵型的特殊效果上升
禁书一炎	禁止使用炎属性的技能
禁术一光	光属性的技能禁止使用
禁书一水	水属性的技能禁止使用
禁术一无	无属性的技能禁止使用
禁书一暗	禁止使用暗属性的技能
禁书一风	禁止使用风属性的技能
禁书一土	禁止使用土属性的技能
地壳变动	开始战斗后地形变为平地
兵士复活	复活死亡的兵士
陆路	地形对队伍的影响效果上升
大地侵食	开始战斗后地形变为水边
武力统制	敌方武将在战斗开始后进入睡眠状态
自然活性	开始战斗后地形变为森林
神魔反转	所有辅助技能禁止使用
援军	召唤援军补充我方队伍的士兵数量
风化	开始战斗后地形变为沙漠
エンジェル炮	使用エンジェル炮攻击敌军
岩礁发生	开始战斗后地形变为岩场
降雨	天气变为雨天
阳光	天气变为晴天
神の剪定	地形变化技能禁止使用
ヒット&アウェイ	攻击距离为近距离的队伍攻击伤害上升
ブレイグ	攻击距离为远距离的队伍攻击伤害上升

一些小心得

如何快速赚钱

游戏中要花钱的地方很多，尤其是初期增长国力、补充士兵等都要花费大量的金钱。游戏中赚取金钱最快的方法就是在买卖回合中低买高卖，由于本作每个月能够执行的内政回合类型是随机的，因此一开始可以用S/L大法来快速提高买卖回合的出现率，这样在进入前SAVE一下，之后低买高卖，很快就可以赚取不少的资金。

扩张土地

在打倒了其他势力的国家后，如何守住该领地就成了一个难题，由于游戏前期人少地多，经常会出现打赢了胜仗后却没有足够的武将留守，遇到这种情况建议玩家放弃该领土，这样就算是敌人来入侵也只会占领一座空城，还可以分散敌人的兵力，以便我方逐一击破。在进攻前也要有一定的选择性，尽量进攻国力比较强的国家，这样在占领后不用耗费太多的资金就能够直接派遣多名武将留守，特别是国土边疆的据点。在游戏前期一定要将主力武将聚集在一起，不然被敌人打败的话我方可能损失珍贵的武将。



武将获得

武将方面，前期在探索以及可以挖角的回合一定要多使用S/L大法。两种方法相比较来说，虽然探索获得武将的概率高，但由于随机性太强，因此S/L大法反而不太好使。挖角虽然成功率比较低，但连续说得的话还是有一定保障的，特别是前期成功说服一名A级武将的话不但可以让我方的战斗力大幅上升，还能降低敌方的战斗力。另外在武将的分配方面来说，不一定级别越高的武将就越擅长战斗，主要还是要看一些基础能力值的高低来决定。当然级别低的武将也不是一无是处，一些E级的武将往往必杀技很丰富而且还拥有特殊技，可以在战斗中起到很好的辅助作用，而且探索或扩张国力也往往是低级别的武将所擅长的。



文 洋葱

命运没有偶然，所有的一切都是必然 联系在一起的心，将成为无限的力量



《王国之心》是由Square Enix与迪士尼共同打造的系列，玩家可操纵主人公前往迪士尼梦幻般的童话世界冒险是该系列的一大魅力。本作的系统在系列前几作的基础上加入了更多丰富有趣的内容，值得研究、挖掘的要素极为丰富，是今年年初不容错过的一款高素质作品。

RPG

王国之心 梦中诞生 キングダム ハーツ Birth by Sleep			
Square Enix	2010年1月9日	日版	1～6人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统解析

三人的旅程

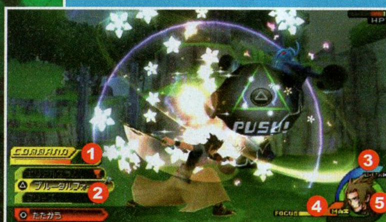
本作一共有三位主人公，他们分别是泰拉（テラ）、维恩图斯（ヴェントゥス，以下简称维恩）以及阿库娅（アクア），玩家可以分别从他们三个人的视角来体验整个故事。

游戏的序章结束就会进入选人画面，玩家一旦选择了一个路线后，直到通关都无法更换，只有通过重新开始游戏才能选择其他的路线。即使冒险的世界都是一样的，不过三个人所遇到的事件有很大不同，玩家只有将三个人的事件全部看完才能明白整个故事。

官方推荐的游戏顺序是泰拉→维恩图斯→阿库娅，当然玩家就算不按这个顺序来也不会有多大影响。三名主角中泰拉属于力量型，各种攻击强而有力，不算难用。维恩属于速度型，动作非常快，属于非常好上手的角色。阿库娅由于行动速度偏慢，攻击威力也比较低，操作起来有一定的难度，玩家也可以根据这些来决定自己的游戏顺序。

另外提醒玩家每个角色都要单独建立一份存档，千万不要用某个角色的存档将其他角色的覆盖掉。否则前面的努力就白费了。

基本操作



滑杆	角色移动
十字键	更换牌组指令／切换次元连接
○	使用基础指令（攻击）／交谈／开宝箱
△	使用牌组指令
□	使用动作指令（设定有防御等动作指令的情形下）
×	跳跃
L、R	更换视角／同时按下可对敌人进行锁定／同时长时间按住可进行连射锁定攻击
START	打开菜单
SELECT	切换到主视角

1. 指令计量槽，与指令类型以及终结技有关的计量槽。
2. 牌组指令，使用玩家提前设置好的牌组指令。
3. D-LINK槽，与次元连接相关。
4. FOCUS槽，与连射锁定攻击相关。
5. 角色体力。

牌组指令

牌组指令主要分为三大类，即战斗指令（バトルコマンド）、动作指令（アクションコマンド）以及连射锁定攻击指令（シュートロックコマンド）。

当中战斗指令包括技能、魔法、道具，玩家若是想要在战斗中使用这些指令的话，就必须在战斗前提前设置好，打开菜单选择"デッキ编辑"，将想要使用的指令设置到战斗指令栏中，这样一来才能在战斗中通过画面左下的指令选单来发动这些指令。需要注意的是，技能魔法和道具不同，是没有使用限制的，不过每招在使用之后都有一段固定的冷却时间，必须等待冷却结束才能再次使用，而回复药等消耗道具则没有冷却时间。

动作指令的内容包括有二段跳、紧急冲刺以及防御反击等等，装备之后角色立即就能使用这些动作。而最后一种指令，就是更换连射锁定攻击的具体方式，关于连射锁定攻击会在后面进行说明。



▲玩家可以通过开宝箱、捡取敌人掉落的宝箱、去商店购买或是合成等多种方式获得新的牌组指令。

指令的成长

打倒敌人可以获得CP值，CP的累积可以使装备中的指令的等级得到提升。指令等级提升后，威力性能也会有所加强，指令升到最高等级后会出现一个王冠图标。



强化技能（アビリティ）

强化技能可以让角色获得增加HP、魔法威力、连击数或是增加敌人道具掉落率等各种各样的效果。在选择战斗指令时，玩家会看到个别技能魔法后面有一颗红、黄或是蓝色的小圆珠，这就代表该战斗指令附带有强化技能，玩家只要装备上该战斗指令，即可获得附带的强化技能的效果。接着，玩家只要将该战斗指令的级别提升到最高，就可以完全学会强化技能，之后即使卸下战斗指令，强化技能的效果也依旧存在。

不过大多数附带有强化技能的战斗指令，都需要玩家自己通过合成获得。打开菜单选择“コマンドチャージ”，玩家就可以利用两个现有的战斗指令（指令等级必须达到一定高度），以及一块结晶进行合成，合成结束后玩家会获得一个附带着强化技能的战斗指令，而作为素材的两个指令以及结晶都会消失，至于具体会附带什么强化技能，都是根据结晶的种类来决定的，具体可以参照下表。

结晶名称	说明
きらめく结晶	获得与“提升属性攻击”相关的强化技能
时の结晶	获得与“减少指令冷却时间”相关的强化技能
力の结晶	获得与“提升特定攻击的威力”相关的强化技能
みなぎる结晶	获得与“增加连击数”相关的强化技能
うるおいの结晶	获得与“提升最大HP”等与HP相关的强化技能
满たされる结晶	获得与“自动吸引掉落奖励”相关的强化技能
めぐりくる结晶	获得与“增加掉落奖励、增加经验值”等相关的强化技能
混沌の结晶	随机获得各种强化技能

强化技能一览

名称	可习得总数	效果	合成方式
ドロー	5	吸引敌人掉落奖励的范围变大	エリアルブレイク+スライドダッシュ+满たされる结晶
HPプライズアップ	3	敌人掉落的HP奖励增加	ファイア+ファイア+满たされる结晶
リンクプライズアップ	3	敌人掉落的D-LINK奖励增加	ファイア+ファイア+めぐりくる结晶
ラックアップ	5	敌人掉落道具的几率增加	エリアルブレイク+スライドダッシュ+めぐりくる结晶
HPアップ	3	HP提升	ファイア+ファイア+うるおいの结晶
ファイアアップ	3	火属性的攻击威力提升	ファイア系+ファイア系+きらめく结晶
ブリザドアップ	3	冰属性的攻击威力提升	ブリザド系+ブリザド系+きらめく结晶
サンダーアップ	3	雷属性的攻击威力提升	サンダー系+サンダー系+きらめく结晶
ケアルアップ	3	回复魔法效果提升	ケアル系+ケアル系+きらめく结晶
アイテムアップ	3	回复道具效果提升	エリアルブレイク+スライドダッシュ+うるおいの结晶
アタックヘイスト	5	攻击系指令的冷却时间减少	エリアルブレイク+スライドダッシュ+时の结晶
マジックヘイスト	5	魔法系指令的冷却时间减少	ファイア+ファイア+时の结晶
コンボFアップ	2	连击中终结技的伤害提升	ケアル+ケアル+力の结晶
コマンドFアップ	2	终结技的伤害提升	エリアルブレイク+スライドダッシュ+力の结晶
ファイアガード	2	火属性的耐性提升	スライドダッシュ+ファイア+きらめく结晶
ブリザドガード	2	冰属性的耐性提升	エリアルブレイク+ブリザド+きらめく结晶
サンダーガード	2	雷属性的耐性提升	スライドダッシュ+サンダー+きらめく结晶
ダークガード	2	暗属性的耐性提升	エリアルブレイク+スライドダッシュ+きらめく结晶
リロードブースト	1	HP低于25%时指令冷却时间减少	ブリザラ+ブリザラ+时の结晶
ディフェンダー	1	HP低于25%时防御力提升	ケアルラ+ケアルラ+うるおいの结晶
コンボプラス	3	地上的连续攻击数+1	ブリザド+ブリザド+みなぎる结晶
エアコンボプラス	3	空中的连续攻击数+1	ファイア+ファイア+みなぎる结晶
EXPチャンス	1	HP低于25%时获得的经验值为正常状况的2倍	ファイラ+ファイラ+めぐりくる结晶
ダメージアスピル	1	受到攻击时FOCUS槽会回复	ファイラ+ファイラ+うるおいの结晶
ラストリーヴ	1	HP为2以上时，受到致命一击后不会死亡，而是剩余1HP	ケアルラ+ケアルラ+力の结晶
コンボリーヴ	1	受到致命的连续攻击后不会死亡，而是剩余1HP	ファイラ+ファイラ+みなぎる结晶
ライブラ	1	得知锁定中的敌人的HP	初期装备
リーフベール	1	使用回复系指令时不会受到伤害	ファイア+ファイア+力の结晶/ブリザド+ブリザド+力の结晶

战斗指令一览



下面的表格主要列出技能的合成方式以及一些特殊的入手方法，有一部分技能也可通过开宝箱获得，宝箱详情请参考后面的宝箱一览。

另外，只要获得过一次的指令，之后可以在商店中购得。



物攻系指令

名称	泰拉	维恩	阿库娅	商店购买价格	获得方法
エリアルブレイク	○	○	○	100	–
ファイナルブレイク	○	○	○	1200	エリアルブレイク+スロットブレード/リフレクブリッツ+ウィッシュブレード/スタンブレード+スロットブレード
マジックアワー	–	–	○	–	エアロガ+リフレクブリッツ/ファイナルブレイク+ゼログラビガ
メテオバースト	○		–	–	ファイナルブレイク+クエイク
スライドダッシュ	○	○	○	100	–
ファイアダッシュ	○	○	○	150	スライドダッシュ+ファイア
ダークヘイズ	○	–	–	1100	ファイアブリッツ+ゼログラビデ
ソニックレイヴ	○	○	○	2000	ファイアダッシュ+サンダーブリッツ/ファイナルブレイク+ダークヘイズ/ファイナルブレイク+エアスライド
カオスレイヴ	○	–	–	–	ソニックレイブ+ダークヘイズ
ザンテツケン	○	–	–	1700	ソニックレイブ+ストプガ
ストライクレイド	○	○	○	100	エリアルブレイク+スライドダッシュ
フリーズレイド	○	○	○	200	ストライクレイド+ブリザラ
ウインドレイド	–	○	–	1500	トレジャーレイド+エアロガ/スロットブレード+ストライクレイド/スロットブレード+マグネ/スロットブレード+マグネラ
ファイアブリッツ	○	○	○	200	ファイアストライク+ファイラ
サンダーブリッツ	○	○	○	100	ファイアダッシュ+サンダラ
リフレクブリッツ	–	–	○	500	–
エリアルスラム	○	○	○	1500	ファイアブリッツ+エアロ
ソロアルカナム	○	–	–	–	ダークヘイズ+ソニックレイヴ
ラストアルカナム	–	○	–	–	ファイナルブレイク+エリアルスラム
タイムスプライサー	–	○	○	–	エリアルスラム+ストプガ
ポイズンブレード	○	○	○	150	ポイズン+エリアルブレイク/ポイズン+スライドダッシュ/ポイズン+ストライクレイド
ウィッシュブレード	–	–	○	550	ストライクレイド+リフレクブリッツ
ブリザドブレード	○	○	○	200	ブリザド+エリアルブレイク
スタンブレード	○	○	○	150	サンダー+ストライクレイド
スロットブレード	○	○	○	700	ケアルラ+ブリザドブレード
ファイアストライク	○	○	○	450	ポイズンブレード+ファイラ
コンフュストライク	○	○	○	450	コンフュ+エリアルブレイク
バインドストライク	○	○	○	1800	スタンブレード+ゼログラビデ
トルネドストライク	–	○	–	–	バインドストライク+エアロガ
ブルータルブラスト	○	–	–	1800	スタンブレード+デトネシールド
リミットストーム	○	–	–	1500	ブルータルブラスト+コンフュストライク/ブルータルブラスト+バインドストライク
マグネスパイラル	○	○	○	2300	マグネガ+バインドストライク/マグネクラッシュ+バインドストライク
ホーリーライズ	–	○	–	–	ケアルガ+ウインドレイド
マグネクラッシュ	○	○	○	1300	マグネラ+エリアルブレイク
ウインドカッター	○	–	–	1500	コンフュストライク+エアロガ
ガイアブレイク	○	–	–	2100	ブルータルブラスト+ブルータルブラスト
ソウルリリース	○	–	–	1500	ポイズンブレード+デジョン

魔法系指令

名称	泰拉	维恩	阿库娅	商店购买价格	获得方法
ファイア	○	○	○	100	–
ファイラ	○	○	○	500	ファイア+ファイア/ファイア+スナイプバーニング/ファイア+ファイアストライク/ファイア+ファイアダッシュ
ファイガ	○	○	○	1200	ファイラ+ファイラ/ファイラ+ファイア/ファイラ+ファイアダッシュ
ダークファイガ	○	–	–	2000	ファイガ+ダークヘイズ/ファイガ+ブラックアウト
クラッカーファイガ	○	○	○	1500	エアロガ+ファイラ/エアロガ+ファイガ/エアロラ+ファイガ
バレッジファイア	○	○	○	1800	ファイガ+スロウ/ファイガ+ストプガ
トリプルファイガ	–	–	○	1800	ファイガ+ファイラ/ファイガ+ファイナルブレイク
ブリザド	○	○	○	100	指令面板：旅立ちの地
ブリザラ	○	○	○	500	ブリザド+ブリザド/ブリザド+エアロ/ブリザド+ストライクレイド/ブリザド+ブリザドブレード
ブリザガ	○	○	○	1200	ブリザラ+ブリザラ/ブリザラ+ブリザド/ブリザラ+ブリザドブレード
トリプルブリザガ	–	–	○	1800	ブリザラ+ブリザガ
サンダー	○	○	○	150	–
サンダラ	○	○	○	600	サンダー+サンダー/サンダー+スタンブレード/ゼログラビデ+マグネ
サンダガ	○	○	○	1300	サンダラ+サンダラ/サンダラ+サンダー/サンダラ+バインドストライク
サンダガショット	–	–	○	1500	サンダガ+ファイガ/サンダガ+ストラグルレイド
ケアル	○	○	○	150	指令面板“旅立ちの地”中
ケアルラ	○	○	○	600	ケアル+ケアル
ケアルガ	○	○	○	1300	ケアルラ+ケアルラ/ケアルラ+ケアル
エスナ	○	○	○	600	–
デトネシールド	○	○	○	1000	ストップ+スナイプバーニング/ファイラ+ゼログラビデ/リフレクトガード+ストプラ/リフレクトガード+ファイラ
デトネスクウェア	○	○	○	1000	ストップ+ファイラ/リフレク+ストプラ/リフレク+ファイラ
デトネチェイサー	–	–	○	2300	デトネシールド+デトネスクウェア/デトネシールド+マグネガ
ゼログラビデ	○	○	○	150	指令面板“旅立ちの地”中
ゼログラビラ	○	○	○	600	ゼログラビデ+ゼログラビデ/ゼログラビデ+サンダー/エアロ+マグネ
ゼログラビガ	○	○	○	1300	ゼログラビラ+ゼログラビラ/ゼログラビデ+ゼログラビデ/ゼログラビデ+サンダラ
マグネ	○	○	○	120	指令面板“旅立ちの地”中
マグネラ	○	○	○	550	マグネ+マグネ/マグネ+サンダー/マグネ+スタンブレード
マグネガ	○	○	○	1250	マグネラ+マグネラ/マグネラ+マグネ
マニーマグネ	–	–	○	800	マグネラ+サンダラ
エナジーマグネ	–	–	○	800	マグネラ+ケアルラ
Dリンクマグネ	–	–	○	800	マグネラ+ストプラ/マグネラ+ゼログラビラ
エアロ	○	○	○	150	指令面板“旅立ちの地”中
エアロラ	○	○	○	600	エアロ+エアロ/エアロ+サンダー/エアロ+エリアルブレイク
エアロガ	○	○	○	1300	エアロラ+エアロラ/エアロラ+エリアルブレイク/エアロラ+エアロ
ホーリー	–	○	–	–	ウインドレイド+ブレイクタイム
デジョン	○	–	–	1500	ゼログラビデ+ゼログラビデ/ゼログラビラ+ゼログラビラ
フリーズ	○	○	○	2200	バインドストライク+ブリザガ/フリーズレイド+ブリザガ
グレイシャルアーツ	–	–	○	–	フリーズ+トリプルブリザガ
アイスバラージュ	–	–	○	1800	デトネスクウェア+ブリザガ
ファイガバースト	–	–	○	2500	ファイガ+エアロラ
レイジングストーム	–	–	○	–	ファイガバースト+クラッカーファイガ/ファイア+ファイラ
トルネド	–	○	–	–	エアロガ+マグネガ/エアロガ+エアロガ/エアロ+エアロ/エアロラ+エアロ
メガフレア	○	○	○	–	クラッカーファイガ+バレッジファイア
クエイク	○	–	–	–	ブルータルブラスト+ゼログラビガ
アトモスブレイク	○	○	○	–	マグネスパイラル+ゼログラビガ
ミニマム	○	○	○	1500	バインド+マグネガ/マグネガ+マグネガ
ブラックアウト	○	○	○	600	ゼログラビラ+コンフュ/ゼログラビラ+ポイズン/ゼログラビデ+コンフュ
スナイプバーニング	○	○	○	600	バインド+ファイア/バインド+ファイラ
コンフュ	○	○	○	100	指令面板“旅立ちの地”中
バインド	○	○	○	150	–
ポイズン	○	○	○	100	–
スロウ	○	○	○	150	指令面板“旅立ちの地”中
ストップ	○	○	○	100	–
ストプラ	○	○	○	500	ストップ+ストップ/ストップ+スロウ/スロウ+スロウ
ストプガ	○	○	○	1200	ストプラ+ストプラ/ストプラ+ストップ
スリプル	○	○	○	100	–

道具指令

名称	效果	价格
ポーション	回复少量HP	30
ハイポーション	回复大量HP	80
メガポーション	回复所有HP	150
エーテル	回复大量FOCUS槽	50
メガエーテル	完全回复FOCUS槽	160
オールキュア	解除所有异常状态	50
エリクサー	完全恢复HP、FOCUS槽，并解除所有异常状态	250
ラストエリクサー	完全恢复HP、FOCUS槽、D-LINK槽，并解除所有异常状态	350
バルーンレター	完全回复D-LINK槽	120





动作指令一览

名称	最高LV	说明	获得方法
ジャンプ	–	按×键进行跳跃	初期
ハイジャンプ	4	按×键进行大跳	商店购买、宝箱
ドッジロール	4	用滑杆+□键进行翻滚回避	主线剧情中（维恩专用）
サンダーロール	4	用滑杆+□键进行翻滚回避，身上缠绕着雷电可给碰到的敌人造成伤害	サンダガ+ドッジロール（维恩专用）
ホイールロール	4	用滑杆+□键进行高速翻滚回避	初期(阿库娅专用)
ファイアロール	4	用滑杆+□键进行翻滚回避，身上缠绕着火炎可给碰到的敌人造成伤害	ファイガ+ホイールロール/ファイアブリッツ+ホイールロール（阿库娅专用）
エアスライド	4	空中按下□键进行高速移动	主线剧情中(维恩专用)
アイススライド	4	空中按下□键进行紧急回避，身上缠绕着冷气可给碰到的敌人造成伤害	エアスライド+ブリザドブレード/エアスライド+ブリザガ
ソニックスライド	4	空中进行高速移动中，按下□键进行突进攻击	主线剧情中（泰拉专用）
スライド	4	用滑杆+□键进行高速移动回避敌人攻击	初期(泰拉专用)
スライドターン	–	用滑杆+□键躲开敌人攻击，并绕到其身后	商店购买（维恩专用）
グライド	–	跳跃中按下×键可进行飞翔	主线剧情中(维恩专用)
ファイアグライド	4	跳跃中按下×键可进行飞翔，身上缠绕着火炎可给碰到的敌人造成伤害	ファイガ+グライド（维恩专用）
スーパーグライド	4	跳跃中按下×键可进行高速飞翔	迪士尼镇的宝箱(维恩专用)
コンボスライド	4	连击中按下□键，可快速接近敌人	マグネラ+スライドダッシュ（维恩专用）マグネラ/スライドダッシュ+エアスライド （阿库娅专用）
ダブルフライト	–	跳跃中按下×键，可再次跳跃	主线剧情中(阿库娅专用)
テレポ	–	敌人攻击的瞬间按下□键，可瞬移到其身后	深邃太空的宝箱(阿库娅专用)
リフレクトガード	3	按下□键防御前方的攻击	初期（维恩和泰拉专用）
レストアガード	3	按下□键防御前方的攻击，成功后回复HP	ケアルガ+リフレクトガード
チャージガード	3	按下□键防御前方的攻击，成功后回复FOCUS槽	指令面板“ロイヤルボード”中
スタンガード	3	按下□键防御前方的攻击，成功后敌人陷入眩晕状态	スタンブレード/サンダガ+リフレクトガード
ポイズンガード	3	按下□键防御前方的攻击，成功后敌人陷入毒状态	ポイズン/ポイズンブレード+リフレクトガード
リフレク	3	按下□键防御所有方向的攻击	初期装备（阿库娅专用）
レストアバリア	3	按下□键防御所有方向的攻击，成功后回复HP	エスナ/ケアルガ+リフレク（阿库娅专用）
チャージバリア	3	按下□键防御所有方向的攻击，成功后回复FOCUS槽	指令面板“ロイヤルボード”中（阿库娅专用）
コンフュバリア	3	按下□键防御所有方向的攻击，成功后敌人陷入混乱状态	コンフュ+リフレク（阿库娅专用）
ストップバリア	3	按下□键防御所有方向的攻击，成功后敌人陷入停止状态	ストプガ+リフレク（阿库娅专用）
リベンジスタンプ	4	防御成功后马上按下○键进行反击	商店购买(泰拉专用)
リベンジファング	4	受到攻击被打飞时，按下□键进行反击	迪士尼镇的宝箱(泰拉专用)
リベンジブリッツ	4	受到攻击被打飞时，按下□键进行反击	商店购买（阿库娅专用）
リベンジレイド	4	受到攻击被打飞时，按下□键进行反击	矮人森林的宝箱（维恩专用）
バリアクラッカー	4	リフレク成功后马上按下○键，可弹飞身边的敌人	光辉庭园的宝箱（阿库娅专用）



指令风格与终结技



攻击敌人可使画面上的指令计量槽增长，当该槽累积到最大时，基础指令（基本攻击）就会变成终结技指令，发动终结技后指令计量槽归0。

在指令计量槽积累的过程中，如果玩家使用了特定的技能的话，当槽累积到最大时就有机会改变指令风格，此时基础指令会发生改变。接着再次将指令计量槽蓄满，即可使用该风格的专有终结技。另外，在变成某种指令风格的情况下，如果再次满足了特定条件，是可以让指令风格进行二次改变的，具体方法请参照下表。注意，一开始并不是所有指令风格都能使用，有些需要触发一定程度的剧情才可，玩家打开菜单查看人物详细状态时可以看到自己已学会的指令风格。

另外，玩家只要满足特定条件，可以学会新的终结技，打开牌组指令编辑菜单并选择“フィニッシュコマンド”就可以看到已经学会的终结技以及尚未学会的，还没学会的终结技名字旁都会有一条经验槽，当玩家满足某个条件后该槽就会增加，增加至MAX时就可以学会该终结技。每个角色都有多种终结技，具体的学习方式请参照后面的表格。



指令风格一览

泰拉

风格名称	切换条件
フェイタルモード	使用エリアルブレイク等用键刃进行攻击的牌组指令
ファイアブレイザー	使用ファイア系的牌组指令
ダイヤモンドダスト	使用ブリザド系的牌组指令
サンダーボルト	使用サンダー系的牌组指令
ロックブレイカー	改变了一次指令风格的情况下，使用ブレード系、デトネ系、ブルータルブラスト等牌组指令
ブレードチャージ	改变了一次指令风格的情况下，使用ストライク系、ファイア系、ブリザド系的牌组指令
ダークインパルス	改变了一次指令风格的情况下，使用ゼログラビデ系、マグネ系、ダーク系的牌组指令
アイスブラスト	吃雪糕

维恩

风格名称	切换条件
スピードレイヴ	使用エリアルブレイク等用键刃进行攻击的牌组指令
ファイアブレイザー	使用ファイア系的牌组指令
ダイヤモンドダスト	使用ブリザド系的牌组指令
サンダーボルト	使用サンダー系的牌组指令
サイクロン	变成前四种风格的其中一种后，使用エアロ系、ストライク系、レイド系的牌组指令
ウィングブレード	变成前四种风格的其中一种后，使用ブレード系、マグネ系、カウンター系的牌组指令
エアライダー	改变了一次指令风格的情况下，使用突进系（スライドダッシュ等）、ゼログラビデ系、エリアルブレイク等牌组指令
アイスブラスト	吃雪糕

阿库娅

风格名称	切换条件
マジックウィッシュ	使用多种类型的魔法牌组指令
ファイアブレイザー	使用ファイア系的牌组指令
サンダーボルト	使用サンダー系的牌组指令
ダイヤモンドダスト	使用ブリザド系的牌组指令
ブレードチャージ	变成前四种风格的其中一种后，使用ストライク系、ファイア系、ブリザド系的牌组指令
ゴーストドライヴ	变成前四种风格的其中一种后，使用マグネ系、サンダー系、カウンター系的牌组指令
エアライダー	变成前四种风格的其中一种后，使用突进系、ゼログラビデ系、ジャンプ系的牌组指令
アイスブラスト	吃雪糕

终结技一览

泰拉

LV	名称	派生	经验槽增长方式
1	フィニッシュ	初期	–
2	ヒートスラッシュ1	从フィニッシュ派生而来	进行ファイアブレイザー变身
2	ロックライズ1	从フィニッシュ派生而来	获得CP
2	ゴールドラッシュ	从フィニッシュ派生而来	获得金钱
3	ジャッジオブラムウ	从ロックライズ1派生而来	进行サンダーボルト变身
3	ロックライズ2	从ロックライズ1派生而来	获得CP
3	クレイジーアワーズ	从ロックライズ1、ゴールドラッシュ派生而来	行走步数
3	サプライズ1	从ゴールドラッシュ派生而来	获得金钱
4	ブラックスター1	从ロックライズ2派生而来	打倒敌人
4	ヒールストライク	从ロックライズ2派生而来	发动ラストリーヴ、コンボリーブ
4	ランダムエンド	从クレイジーアワーズ派生而来	行走步数
4	サプライズ2	从クレイジーアワーズ・サプライズ1派生而来	获得金钱
5	ブラックスター2	从ブラックスター1派生而来	拾取D-LINK奖励
5	エクスプロージョン	从ブラックスター1派生而来	打倒敌人
6	デストロイアーツ	从ブラックスター2派生而来	打倒敌人

维恩

LV	名称	派生	经验槽增长方式
1	フィニッシュ	初期	–
2	ヒートスラッシュ1	从フィニッシュ派生而来	进行ファイアブレイザー变身
2	エアアーツ1	从フィニッシュ派生而来	获得CP
2	ゴールドラッシュ	从フィニッシュ派生而来	获得金钱
3	ジャッジオブラムウ	从エアアーツ1派生而来	进行サンダーボルト变身
3	エアアーツ2	从エアアーツ1派生而来	获得CP
3	クレイジーアワーズ	从エアアーツ1、ゴールドラッシュ派生而来	行走步数
3	サプライズ1	从ゴールドラッシュ派生而来	获得金钱
4	エアアーツ3	从エアアーツ2派生而来	行走步数
4	ヒールストライク	从エアアーツ2派生而来	发动ラストリーヴ、コンボリーブ
4	サプライズ2	从クレイジーアワーズ・サプライズ1派生而来	获得金钱
5	エアアーツ4	从エアアーツ3派生而来	行走步数
5	エクスプロージョン	从エアアーツ3派生而来	打倒敌人
5	セレブレイション	从サプライズ2派生而来	获得金钱
6	セレスティアル	从エアアーツ4派生而来	打倒敌人

阿库娅

LV	名称	派生	经验槽增长方式
1	フィニッシュ	初期	–
2	ヒートスラッシュ1	从フィニッシュ派生而来	进行ファイアブレイザー变身
2	マジックパルス1	从フィニッシュ派生而来	进行魔法攻击
2	ゴールドラッシュ	从フィニッシュ派生而来	获得金钱
3	ヒートスラッシュ2	从ヒートスラッシュ1派生而来	进行ファイアブレイザー变身
3	ジャッジオブラムウ	从マジックパルス1派生而来	进行サンダーボルト变身
3	マジックパルス2	从マジックパルス1派生而来	进行魔法攻击
3	クレイジーアワーズ	从マジックパルス1、ゴールドラッシュ派生而来	行走步数
3	サプライズ1	从ゴールドラッシュ派生而来	获得金钱
4	マジックパルス3	从マジックパルス2派生而来	进行魔法攻击
4	ヒールストライク	从マジックパルス2派生而来	发动ラストリーヴ、コンボリーブ
4	サプライズ2	从クレイジーアワーズ・サプライズ1派生而来	获得金钱
5	マジックパルス4	从マジックパルス3派生而来	进行魔法攻击
5	エクスプロージョン	从マジックパルス3派生而来	打倒敌人
5	アイスバースト	从マジックパルス3派生而来	进行ダイヤモンドダスト变身
6	テレポブラスト	从マジックパルス4派生而来	打倒敌人

关于雪糕

雪糕是一种消耗道具，使用雪糕后能够直接改变玩家的指令风格，雪糕的种类有很多，不同的雪糕对应不同的风格。另外，使用雪糕的时候玩家还有一定几率能够变成特殊的“雪糕风格”，使用有趣的雪糕指令（要发动雪糕风格的话，必须先与雪糕店旁边的小鸭交谈，完成音乐迷你游戏中“デザートパラダイス”的マスター难度才可以）。

迪士尼镇世界的故事完成后，玩家进入该世界就可以到三只小鸭开的雪糕店消费。不过此时还无法直接购买雪糕，玩家可以看到每种雪糕的制作材料，然后前往各地区搜集，将材料集齐交给小鸭后就能得到雪糕。而且每种雪糕的材料只需搜集一次，只要做出一次以后雪糕店就会增加这种商品，今后就可以直接在雪糕店购买了。



泰拉

雪糕	所需素材	掉落该素材的怪物出没地点
ジュエルバニラ	黄金ジャム×1	梦幻岛，ドクロ岩的地图右上方
	ジュエリービーンズ×1	魔法领域，森林最顶上稍稍偏左下的位置
	クリスタルシュガー×3	梦幻城堡，城门广场地图中央
ボルケーノカレー	とんがりペッパー×5	迪士尼镇，レース会场前
	トゥーンカレー×3	迪士尼镇，レース会场前
スノウベアー	オーブンセサミ×3	幻影竞技场的战斗“欲を见つめる目”
	ソイミルク×5	光辉庭园，喷水广场
スパークレモン	イナズマキャンディ×4	奥林匹斯竞技场，テーベの町
	ジェットソーダ×2	光辉庭园，喷水广场
	ダンシングレモン×3	梦幻岛，ドクロ岩/幻影竞技场的战斗“财宝のありか”
クイーンベリー	秘密のラズベリー×7	矮人森林，地下水路
	フラワージェリー×10	光辉庭园，喷水广场
	バースデイケーキ×8	梦幻城堡，城门广场
	ローズハニー×7	魔法领域，森：水边
ロッククランチ	银河キャラメル×15	深邃太空，トゥーロ星的收容区画
	ワイルドナッツ×12	奥林匹斯竞技场，テーベの町
ブラック・ピート	谜の豆×20	深邃太空，トゥーロ星的收容区画
	谜のクリーム×20	梦幻岛，ドクロ岩：外

维恩

雪糕	所需素材	掉落该素材的怪物出没地点
ハニーバニー	トレジャーハニー×3	梦幻岛，人鱼の入り江，需要从崖道的一棵树上方的入口进入人鱼の入り江
	梦见るリンゴ×2	矮人森林，矿山：采掘场
ボルケーノカレー	とんがりペッパー×5	迪士尼镇，レース会场前
	トゥーンカレー×3	迪士尼镇，レース会场前
スノウベアー	オーブンセサミ×3	幻影竞技场的战斗“欲を见つめる目”
	ソイミルク×5	光辉庭园，喷水广场
スパークレモン	イナズマキャンディ×4	奥林匹斯竞技场，テーベの街
	ジェットソーダ×2	光辉庭园，喷水广场
	ダンシングレモン×3	梦幻岛，人鱼の入り江/幻影竞技场的战斗“财宝のありか”
グーフィー・パフェ	モーグリコーヒー×7	光辉庭园，喷水广场
	大粒アーモンド×6	魔法领域，谒见の间
	バレンタインチョコ×5	梦幻城堡，ねずみの通り道
	森のカステラ×10	魔法领域，谒见の间
ミルキーウェイ	ふわふわクリーム×10	深邃太空，宇宙船：转送室
	虹のシロップ×8	梦幻岛，人鱼の入り江，需要从崖道的一棵树上方的入口进入人鱼の入り江
	わた云のキャンディ×14	奥林匹斯竞技场，テーベの街
ダブルクランチ	瓶詰めイチゴ×9	魔法领域，谒见の间
	ロマンスミルク×5	矮人森林，矿山：采掘场
	ウエディングケーキ×14	梦幻城堡，ねずみの通り道
	流れ星のシロップ×15	深邃太空，宇宙船：转送室

阿库娅

雪糕	所需素材	掉落该素材的怪物出没地点
ハットトリック	バルーンメロン×2	深邃太空，トゥーロ星：收用区画
	英雄オレンジ×2	奥林匹斯竞技场，テーベの街
	ファンタジーピーチ×1	矮人森林，花畑
ボルケーノカレー	とんがりペッパー×5	迪士尼镇，レース会场前
	トゥーンカレー×3	迪士尼镇，レース会场前
スノウベアー	オーブンセサミ×3	幻影竞技场的战斗“欲を见つめる目”
	ソイミルク×5	光辉庭园，喷水广场
スパークレモン	イナズマキャンディ×4	奥林匹斯竞技场，テーベの街
	ジェットソーダ×2	光辉庭园，喷水广场
	ダンシングレモン×3	梦幻岛，集落/幻影竞技场的战斗“财宝のありか”
クイーンベリー	秘密のラズベリー×7	矮人森林，花畑
	フラワージェリー×10	光辉庭园，喷水广场
	バースデイケーキ×8	梦幻城堡，大阶段
	ローズハニー×7	魔法领域，森：水边
ミルキーウェイ	ふわふわクリーム×10	深邃太空，トゥーロ星：收用区画
	虹のシロップ×8	梦幻岛，集落
	わたぐものキャンディ×14	奥林匹斯竞技场，テーベの街
ドナルド・ソルト	クリスタルソーダ×8	梦幻城堡，大阶段
	マーメイドソルト×13	梦幻岛，集落
	ロケットラムネ×15	深邃太空，トゥーロ星：收用区画
	青空のゼリー×8	魔法领域，森：水边

次元连接

在各个世界中冒险的玩家，会结识到许多好友。在战斗中通过次元连接，玩家就可以临时借助好



友们的力量，使用各种属于他们的特有技能。

画面角色头像旁有一条D-LINK槽，通过拾取敌人掉落的蓝色奖励可以使该槽增加，积累到最大值的时候即可以按下十字键的右方向进入次元连接选单，并选择想要进行连接的好友。选择结束成功发动次元连接后，玩家的所有指令都会变成所选角色的专用指令，此时D-LINK槽会慢慢减少，减至0时次元连接会自动解除。在次元连接发动中拾取敌人掉落的蓝色奖励，可以延长该状态的持续时间。另外，即使D-LINK槽没有减为0，玩家也可以选择"リターン"来手动结束次元连接状态。

在次元连接的状态下打倒敌人，玩家偶尔会获得特殊道具"标志"，这个道具可以将好友的次元连接效果强化到第二阶段，可使用的技能和终结技都会改变。



连射锁定

连射锁定是一种可以同时对多名敌人进行攻击的方式，在被敌人包围时非常有用。当FOCUS槽为MAX状态时，只要同时长按L和R键就可以进入"连射锁定"模式。玩家要在限定时间内将光标锁定敌人，按下○键即可发动攻击。如果瞄准精确能够在限定时间内让锁定数达到MAX的话，最后还能发动追加攻击，玩家需要根据画面的提示按下指定按键或进行按键连打。连射锁定的具体攻击方式是可以在牌组编辑画面进行更换的。

在发动连射锁定攻击的时候，角色整个过程都会处于全身无敌的状态，玩家也可以用这个招式来躲开个别BOSS比较棘手的进攻。

奖杯

游戏中当玩家达成了某个条件之后，就可以获得奖杯。在主题菜单选择トリニティレポート→トロフィー就能查看已经得到的奖杯。具体的奖杯获得条件如右：

奖杯名	入手方法
ステップトロフィー	行走的总步数达到99999步
バトルトロフィー	打倒9999只Unversed
タイムトロフィー	80小时内完成所有的故事
アリーナトロフィー	完成幻影竞技场的所有事件
アイストロフィー	吃雪糕中奖30次
トリニティトロフィー	用プラウドモード完成所有故事
マニートロフィー	拥有金钱超过33333
クリアトロフィー	完成一名角色的故事

连射锁定技能一览

泰拉		
名称	最大锁定数	获得方式
メテオシャワー	30	指令面板ロイヤルボード中获得
フレイムバースト	15	矮人森林的宝箱
カオススネーク	20	迷你游戏フルーツスキャッター的キャプテン・ジャスティス战中获得胜利
ブラックボレー	18	完成光辉庭园
ラグナロク	16	指令面板キーブレードボード中获得
サンダーストーム	5	梦幻城堡的宝箱
バイオバラージュ	8	幻影竞技场的勋章商店
フォトンチャージ	15	幻影竞技场的勋章商店
アブソリュートゼロ	12	魔法领域的宝箱
ライトニングレイ	18	指令面板スペースシップ中获得
ソニックシャドウ	10	初期装备
アルテマキャノン	16	完成幻影竞技场的任务"斗技场の支配者"

维恩		
名称	最大锁定数	获得方式
メテオシャワー	30	指令面板ロイヤルボード中获得
フレイムバースト	15	初期
カオススネーク		迷你游戏フルーツスキャッター的キャプテン・ジャスティス战中获得胜利
ラグナロク	16	指令面板キーブレードボード中获得
サンダーストーム	5	梦幻城堡的宝箱
バイオバラージュ	8	幻影竞技场的勋章商店
パルスボム	20	深邃太空的宝箱
フォトンチャージ	15	幻影竞技场的勋章商店
アブソリュートゼロ	12	魔法领域的宝箱
ライトニングレイ	18	指令面板スペースシップボード中获得
マルチボーテックス	30	完成幻影竞技场的任务"斗技场の支配者"

阿库娅		
名称	最大锁定数	获得方式
メテオシャワー	30	指令面板ロイヤルボード中获得
フレイムバースト	15	幻影竞技场的勋章商店
カオススネーク	20	迷你游戏フルーツスキャッター的キャプテン・ジャスティス战中获得胜利
バブルブラスト	15	初期
ラグナロク	15	指令面板キーブレードボード中获得
サンダーストーム	5	梦幻城堡的宝箱
バイオバラージュ	8	幻影竞技场的勋章商店
レインボーシャワー	16	深邃太空的宝箱
フォトンチャージ	15	幻影竞技场的勋章商店
アブソリュートゼロ	12	魔法领域的宝箱
ライトニングレイ	18	指令面板スペースシップボード中获得
シャイニーブルーム	20	完成幻影竞技场的任务"斗技场の支配者"

指令面板

ダイス（骰子）	摇晃骰子，并根据摇出的数字前进。
ハンド（手牌指令）	使用指令获得各种效果。
ステータス（状态）	确认目前玩家的状况。
オプション（选项）	可更改显示速度等设置，或是中断游戏。



大家目前持有的BP与持有的BP总数。



面板介绍

游戏开始点 BP达到目标后通过这个面板就可以获胜。

指令面板 玩家停留在该面板时，可以支付面板上显示的BP来将该面板买下，这样一来其他的玩家停留在该面板上时就需要支付通行费。

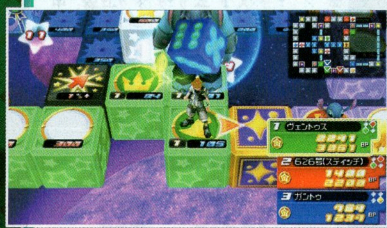
花格面板 第一次通过可以得到BP奖励以及补充一张指令卡（玩家最初拥有的指令卡内容，是从玩家目前所拥有的牌组指令中随机抽选）。

特别面板 会发生某种特别的效果。

奖励面板 一开始该面板上就会设置有指令卡，停留在该面板上只要支付BP，就可以买下该指令作为牌组指令使用。

BP提升面板 停留在该面板上后，场中所有面板的价值都会提升，面板上写有上升率。

伤害面板 停留在上面的话BP会被吸走。



这是一个玩法与《大富翁》非常相似的桌面游戏，在记录点或是世界地图中打开菜单选择コマンドボード即可进行。随着剧情的推进，可以选择的地图也会越来越多。下面来简单介绍一下这个桌面游戏的流程。

1 选择地图，开始行动



一开始玩家要选择游戏的地图，以及目标BP，最先积累够目标BP，并回到开始点的一方为胜者。设置完成后通过扔骰子来决定行动顺序，决定了顺序后游戏正式开始。轮到玩家行动时，玩家通过投骰子来决定前进步数，遇到分岔口时可以通过十字键来选择前进的方向。

2 赚取BP

通过花格面板获得BP奖励，并买下经过的指令面板，从不幸停留在该面板上的其他对手那儿获得BP，每次购买指令面板的时候，都需要从持有的指令卡中选出一张设置在面板上。之后再次停留在属于自己的指令面板上时，可以花费BP提升面板等级，这样一来其他对手停在上面时所要花费的BP会变得更多。即使是属于他人的面板，只要花费BP也是可以买下来的。

另外，有些颜色相同并且连在一起的指令面板，如果玩家将它们都买下的话，还能够获得额外的奖励。

3 获得胜利

当BP值积累到目标数字时，玩家只要经过开始点（スタートパネル）即可获得胜利。完成迷你游戏之后，玩家在游戏中设置在面板上的牌组指令会得到成长，具体的成长率根据玩家的排名以及对应面板的等级决定。



指令面板一览

名称	キーブレードボード
获得方法	初期离开“启程之地”后
参加人数	3
对战对手	テラ、アクア、ヴェントゥス
目标BP	5000、10000、15000

名称	ロイヤルボード
获得方法	完成梦幻城堡
参加人数	2
对战对手	シンデレラ
目标BP	6000、14000、22000

名称	ハニーポッドボード
获得方法	在光辉庭园的マーリンの家调查书
参加人数	3
对战对手	プー、ティガー
目标BP	5000、10000、15000

名称	トゥーンボード
获得方法	完成迪士尼镇
参加人数	3
对战对手	ミニー、Capt.ジャスティス
目标BP	6000、14000、22000

名称	スペースシップボード
获得方法	完成深邃太空
参加人数	3
对战对手	626号、ガントゥ
目标BP	10000、16000、25000

名称	シークレットボード
获得方法	以上所有指令面板中获得胜利
参加人数	3
对战对手	テラ、アクア、ヴェントゥス
目标BP	20000、35000、50000

真结局

在三名主角的篇章中，玩家能够获得特殊道具“秘密报告书”。将三条路线中的十三份秘密报告书全部集齐后，通关时就可以储存一份用于进入最终篇章的存档，该存档的图案上会出现三颗星星，之后再读取该存档就能欣赏到真正的结局。当玩家通关后发现自己某个篇章有遗漏的“秘密报告书”也不需要着急，只要读取该篇章的通关记录，将秘密报告书拿到手后再与最终BOSS战斗一次并进行通关存档即可。

レポートNo.	入手方法
ゼアノートレター	维恩篇:完成“始まりの地”
ゼアノートレポート1	维恩篇：深邃太空，出击デッキ的宝箱
ゼアノートレポート2	泰拉篇：完成“光辉庭园”
ゼアノートレポート3	阿库娅篇：光辉庭园，マーリン家的宝箱
ゼアノートレポート4	阿库娅篇：完成“不可思议之塔”
ゼアノートレポート5	泰拉篇：完成幻影竞技场的战斗“牢狱の番人”
ゼアノートレポート6	阿库娅篇：完成“魔法领域”
ゼアノートレポート7	阿库娅篇：通关
ゼアノートレポート8	泰拉篇：终盘时“启程之地”的事件中获得
ゼアノートレポート9	维恩篇：命运之岛的事件获得
ゼアノートレポート10	维恩篇：通关
ゼアノートレポート11	泰拉篇：通关
ゼアノートレポート12	维恩篇：谜之荒野，开始地点宝箱

隐藏动画

通关之后进入从主菜单可进入トリニティレポート再选择シアター即可观赏游戏中出现过的动画影像。本作中存在着一段名为Blank Points的隐藏动画，让其出现的条件为3条路线都用ブラウドモード完成一次。这段影响收录的内容非常之丰富，当中包含了许多该系列的重要线索。

全宝箱一览

打开菜单选择レポート后再选择宝物リスト，玩家可以查看每个世界的宝箱收集状况，下面的宝箱表格与游戏中的列表顺序相同，玩家可以方便地查看自己漏了哪些然后去补拿。

泰拉篇

启程之地

宝箱编号	道具	地点
1	力の结晶	山道
2	ハイポーション	山道
3	ストップ	山道
4	うるおいの结晶	山顶

魔法领域

宝箱编号	道具	地点
1	ポーション	森：水边
2	力の结晶	森：水边
3	ブリザド	森：广场
4	ゼログラビデ	谒见の间
5	エーテル	谒见の间
6	ポーション	谒见の间
7	エーテル	廊下
8	ナビマップ	オーロラの部屋
9	スリプル	屋根里部屋
10	アタックレシピ	屋根里部屋

矮人森林

宝箱编号	道具	地点
1	バルーンレター	地下广间
2	エーテル	地下广间
3	ポーション	地下广间
4	フレイムバースト	地下广间
5	ポーション	地下水路
6	ガードレシピ	地下水路
7	ポイズンブレード	地下水路
8	ファイア	地下水路
9	クラッカーファイガ	中庭
10	ポーション	中庭
11	ナビマップ	中庭
12	うるおいの结晶	中庭
13	満たされる结晶	花畑

梦幻城堡

宝箱编号	道具	地点
1	サンダーストーム	屋敷前
2	力の结晶	城门广场
3	みなぎる结晶	城门广场
4	スロウ	城门广场
5	ナビマップ	城门广场
6	时の结晶	大广间
7	ストライクレイド	大阶段
8	ポーション	大阶段
9	ハイポーション	大阶段
10	うるおいの结晶	大阶段
11	サンダー	控え室

不可思议之塔

宝箱编号	道具	地点
1	力の结晶	不思议な塔
2	バルーンレター	不思议な塔
3	ケアル	不思议な塔
4	マジックレシピ	塔：エントランス

光辉庭园

宝箱编号	道具	地点
1	ファイラ	城外庭园
2	力の结晶	城外庭园
3	ポーション	中央广场
4	ハイポーション	中央广场
5	エスナ	水路
6	ブラックアウト	水路
7	ハイポーション	水路
8	ナビマップ	住宅街
9	オールキュア	喷水广场
10	サンダーブリッツ	喷水广场
11	时の结晶	喷水广场
12	きらめく结晶	マーリンの家
13	メガポーション	净化施设
14	混沌の结晶	净化施设

迪士尼镇

宝箱编号	道具	地点
1	ナビマップ	メイン会场
2	ポーション	メイン会场
3	めぐりくる结晶	レース会场前
4	リベンジファング	レース会场前
5	スロットブレード	レース会场前
6	オールキュア	からくり部屋
7	アクションレシピ	からくり部屋
8	混沌の结晶	からくり部屋
9	サンダー	からくり部屋
10	サンダー	からくり部屋
11	アブソリュートゼロ	からくり部屋
12	メガポーション	からくり部屋
13	ゼログラビラ	ピートの游技场
14	エリアルスラム	ピートの游技场
15	ブレイクタイム	ピートの游技场
16	混沌の结晶	ピートの游技场

奥林匹斯竞技场

宝箱编号	道具	地点
1	ファイアストライク	コロシアム：入口广场
2	メガアタックレシピ	コロシアム：入口广场
3	メガポーション	コロシアム：入口广场
4	ナビマップ	コロシアム：ロビー

深邃太空

宝箱编号	道具	地点
1	ハイジャンプ	トゥーロ星：收容区画
2	ブルータルブラスト	トゥーロ星：收容区画
3	力の结晶	トゥーロ星：收容区画
4	メガエーテル	トゥーロ星：收容区画
5	メガポーション	トゥーロ星：收容区画
6	ナビマップ	テゥーロ星：转送室
7	ハイポーション	宇宙船：转送室
8	エーテル	船内通路
9	ハイポーション	船内通路
10	力の结晶	船内通路
11	デジョン	船内通路
12	ハイポーション	コントロールルーム
13	満たされる结晶	接续区画
14	メガポーション	接续区画
15	时の结晶	接续区画
16	サンダラ	出击デッキ
17	めぐりくる结晶	出击デッキ
18	みなぎる结晶	出击デッキ
19	デトネスクウェア	机关室入口

梦幻岛

宝箱编号	道具	地点
1	ハイポーション	岬
2	エーテル	岬
3	ハイポーション	崖道
4	メガポーション	崖道
5	ファイガ	崖道
6	ダークヘイズ	人鱼の入り江
7	ガイアブレイク	人鱼の入り江
8	エリクサー	人鱼の入り江
9	ハイポーション	ジャングル
10	きらめく结晶	ピーターの隐れ家
11	メガマジックレシピ	ピーターの隐れ家
12	ナビマップ	溪谷
13	ハイポーション	溪谷
14	ラストエリクサー	虹の泷：下部
15	ゼログラビガ	虹の泷：下部
16	めぐりくる结晶	虹の泷：顶上
17	オールキュア	ドクロ岩：外
18	ラストエリクサー	ドクロ岩：中
19	ソロアルカナム	ドクロ岩：中
20	混沌の结晶	ドクロ岩：中

键刃墓场

宝箱编号	道具	地点
1	エリクサー	古战场
2	メガポーション	古战场
3	ナビマップ	古战场
4	ウィンドカッター	沙岚の道
5	メガポーション	沙岚の道
6	メガエーテル	沙岚の道
7	ラストエリクサー	沙岚の道

维恩篇

矮人森林

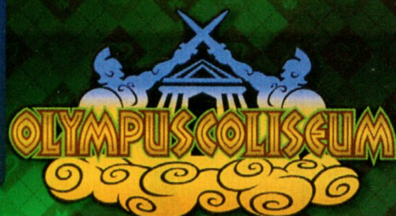
宝箱编号	道具	地点
1	リベンジレイド	矿山：采掘场
2	オールキュア	矿山：采掘场
3	ミニマム	矿山：采掘场
4	うるおいの结晶	花畑
5	きらめく结晶	暗い森
6	ポーション	暗い森
7	エーテル	暗い森
8	ファイア	ドワーフの家
9	ポイズン	ドワーフの家
10	ナビマップ	ドワーフの家
11	アタックレシピ	ドワーフの部屋
12	ポーション	山道
13	エーテル	山道
14	ポーション	山道

梦幻城堡

宝箱编号	道具	地点
1	ナビマップ	シンデレラの部屋
2	スタンブレード	シンデレラの部屋
3	マジックレシピ	シンデレラの部屋
4	ポーション	ねずみの通り道
5	サンダーストーム	ねずみの通り道
6	エーテル	ねずみの通り道
7	力の结晶	ねずみの通り道
8	ポーション	ねずみの通り道
9	満たされる结晶	ねずみの通り道
10	ゼログラビデ	衣装部屋
11	バルーンレター	衣装部屋
12	ブリザド	衣装部屋
13	时の结晶	衣装部屋

魔法领域

宝箱编号	道具	地点
1	バルーンレター	魔女の城：门
2	うるおいの结晶	魔女の城：门
3	ケアル	魔女の城：门
4	みなぎる结晶	魔女の城：门
5	アブソリュートゼロ	魔女の城：门
6	ハイポーション	魔女の城：玉座の间
7	时の结晶	魔女の城：地下
8	トルネドストライク	魔女の城：地下
9	みなぎる结晶	魔女の城：祭坛の间
10	満たされる结晶	魔女の城：祭坛の间
11	マグネ	魔女の城：祭坛の间
12	ハイポーション	魔女の城：祭坛の间
13	エーテル	魔女の城：入口
14	ポーション	森：水边
15	ナビマップ	森：广场
16	ハイポーション	谒见の间
17	サンダー	谒见の间
18	ハイポーション	廊下
19	スリプル	屋根里部屋



光辉庭园

宝箱编号	道具	地点
1	うるおいの结晶	城外庭园
2	力の结晶	城外庭园
3	エーテル	中央广场
4	ポーション	中央广场
5	オールキュア	水路
6	ファイラ	水路
7	ハイポーション	水路
8	ナビマップ	住宅街
9	リベンジラッシュ	喷水广场
10	ガードレシピ	マーリンの家
11	ハイポーション	庭园
12	バインドストライク	庭园
13	みなぎる结晶	庭园
14	スロウ	庭园
15	ハイポーション	正面扉口
16	フリーズレイド	正面扉口

迪士尼镇

宝箱编号	道具	地点
1	ナビマップ	メイン会场
2	ポーション	メイン会场
3	スーパーグライド	レース会场前
4	ターンスラッシュ	レース会场前
5	スロットブレード	レース会场前
6	きらめく结晶	レース会场前
7	ストップ	レース会场前
8	メガエーテル	からくり部屋
9	メガポーション	からくり部屋
10	混沌の结晶	からくり部屋
11	サンダー	からくり部屋
12	サンダー	からくり部屋
13	メガポーション	からくり部屋
14	オールキュア	ピートの游技场
15	アクションレシピ	ピートの游技场
16	エリアルスラム	ピートの游技场
17	ブレイクタイム	ピートの游技场
18	みなぎる结晶	ピートの游技场

奥林匹斯竞技场

宝箱编号	道具	地点
1	ファイアストライク	コロシアム：入口广场
2	ケアルラ	コロシアム：入口广场
3	メガポーション	コロシアム：入口广场
4	ナビマップ	コロシアム：ロビー

深邃太空

宝箱编号	道具	地点
1	めぐりくる结晶	宇宙船：转送室
2	ハイポーション	船内通路
3	力の结晶	船内通路
4	メガエーテル	船内通路
5	ハイポーション	船内通路
6	ナビマップ	コントロールルーム
7	サンダラ	接续区画
8	ゼログラビラ	接续区画
9	パルスボム	接续区画
10	混沌の结晶	机关室：壁際上段
11	デトネシールド	机关室：中央上段
12	ゼアノートレポート1	出击デッキ
13	メガアタックレシピ	出击デッキ
14	ファイアブリッツ	出击デッキ
15	时の结晶	出击デッキ
16	メガポーション	机关室入り口



梦幻岛

宝箱编号	道具	地点
1	ラストエリクサー	岬
2	メガポーション	岬
3	エーテル	岬
4	ハイポーション	崖道
5	ファイガ	崖道
6	トレジャーレイド	崖道
7	エアロガ	人鱼の入り江
8	ファイナルブレイク	人鱼の入り江
9	エリクサー	人鱼の入り江
10	ハイポーション	海岸
11	オールキュア	海岸
12	バルーンレター	ジャングル
13	メガエーテル	ピーターの隐れ家
14	时の结晶	ピーターの隐れ家
15	ナビマップ	溪谷
16	めぐりくる结晶	溪谷
17	ラストエリクサー	虹の泷：下部

不可思议之塔

宝箱编号	道具	地点
1	マグネガ	不思议な塔
2	みなぎる结晶	不思议な塔
3	混沌の结晶	不思议な塔
4	メガマジックレシピ	塔：エントランス

键刃墓场

宝箱编号	道具	地点
1	エリクサー	古战场
2	メガポーション	古战场
3	ナビマップ	古战场
4	ウインドレイド	沙岚の道
5	メガエーテル	沙岚の道
6	メガポーション	沙岚の道
7	ラストエリクサー	沙岚の道
8	エリクサー	沙岚の道
9	ゼアノートレポート12	古战场

阿库娅篇

启程之地

宝箱编号	道具	地点
1	きらめく结晶	山道
2	ハイポーション	山道
3	バインド	山道
4	时の结晶	山顶

梦幻城堡

宝箱编号	道具	地点
1	マジックレシピ	屋敷前
2	ハイポーション	城门广场
3	スロウ	城门广场
4	ポーション	城门广场
5	时の结晶	大阶段
6	リフレクブリッツ	大阶段
7	ポーション	大阶段
8	サンダーストーム	大阶段

矮人森林

宝箱编号	道具	地点
1	バルーンレター	地下广间
2	ポーション	地下广间
3	きらめく结晶	地下广间
4	マグネ	地下广间
5	きらめく结晶	地下水路
6	时の结晶	地下水路
7	ファイア	地下水路
8	クラッカーファイガ	中庭
9	ポーション	中庭
10	ナビマップ	中庭
11	时の结晶	中庭
12	满たされる结晶	花畑
13	ハイポーション	暗い森
14	エーテル	暗い森
15	ポーション	暗い森
16	リベンジブリッツ	ドワーフの小屋
17	ポイズン	ドワーフの小屋
18	アタックレシピ	ドワーフの部屋

魔法领域

宝箱编号	道具	地点
1	ナビマップ	魔女の城：牢屋
2	アブソリュートゼロ	魔女の城：门
3	みなぎる结晶	魔女の城：门
4	ケアル	魔女の城：门
5	力の结晶	魔女の城：门
6	スリプル	魔女の城：门
7	コンフュストライク	魔女の城：玉座の间
8	ハイポーション	魔女の城：地下
9	アイスバラージュ	魔女の城：地下
10	ハイポーション	魔女の城：入口
11	エーテル	森：水边
12	バルーンレター	森：水边
13	ポーション	森：水边
14	ハイポーション	森：广场

光辉庭园

宝箱编号	道具	地点
1	ポーション	中央广场
2	エーテル	中央广场
3	ハイポーション	水路
4	サンダラ	水路
5	ハイポーション	水路
6	ガードレシピ	水路
7	バリアクラッカー	喷水广场
8	うるおいの结晶	喷水广场
9	ゼアノートレポート3	マーリンの家
10	ゼログラビデ	庭园
11	みなぎる结晶	庭园
12	ストライクレイド	庭园
13	时の结晶	庭园
14	ナビマップ	正面扉口
15	オールキュア	正面扉口
16	デトネスクウェア	正面扉口

迪士尼镇

宝箱编号	道具	地点
1	ナビマップ	メイン会场
2	ポーション	メイン会场
3	めぐりくる结晶	レース会场前
4	ファイラ	レース会场前
5	スロットブレード	レース会场前
6	满たされる结晶	からくり部屋
7	メガポーション	からくり部屋
8	混沌の结晶	からくり部屋
9	サンダー	からくり部屋
10	サンダー	からくり部屋
11	力の结晶	からくり部屋
12	メガポーション	からくり部屋
13	オールキュア	ピートの游技场
14	アクションレシピ	ピートの游技场
15	エリアルスラム	ピートの游技场
16	ブレイクタイム	ピートの游技场
17	うるおいの结晶	ピートの游技场

奥林匹斯竞技场

宝箱编号	道具	地点
1	ファイアストライク	コロシアム：入口广场
2	ケアルラ	コロシアム：入口广场
3	メガポーション	コロシアム：入口广场
4	ナビマップ	コロシアム：ロビー

深邃太空

宝箱编号	道具	地点
1	テレポ	トゥーロ星：收容区画
2	ファイナルブレイク	トゥーロ星：收容区画
3	めぐりくる结晶	トゥーロ星：收容区画
4	メガポーション	トゥーロ星：收容区画
5	ナビマップ	トゥーロ星：转送室
6	ハイポーション	宇宙船：转送室
7	エーテル	コントロールルーム
8	バルーンレター	コントロールルーム
9	ファイアブリッツ	接续区画
10	レインボーシャワー	接续区画
11	ゼログラビラ	出击デッキ
12	满たされる结晶	出击デッキ
13	メガエーテル	出击デッキ
14	メガアタックレシピ	机关室入口

梦幻岛

宝箱编号	道具	地点
1	ファイガバースト	人鱼の入江
2	エリクサー	人鱼の入江
3	ハイポーション	海岸
4	エーテル	海岸
5	ハイポーション	ジャングル
6	デトネシールド	ピーターの隐れ家
7	エリクサー	ピーターの隐れ家
8	ナビマップ	溪谷
9	メガポーション	溪谷
10	オールキュア	虹の道：下部
11	时の结晶	虹の道：下部
12	タイムスプライサー	虹の泷：中部
13	サンダガ	虹の泷：中部
14	混沌の结晶	虹の泷：中部
15	ファイガ	虹の泷：中部
16	メガエーテル	虹の泷：顶上

不可思议之塔

宝箱编号	道具	地点
1	マグネガ	不思议な塔
2	きらめく结晶	不思议な塔
3	ラストエリクサー	不思议な塔
4	メガマジックレシピ	塔：エントランス

键刃墓场

宝箱编号	道具	地点
1	エリクサー	古战场
2	メガポーション	古战场
3	ナビマップ	古战场
4	エアロガ	沙岚の道
5	メガエーテル	沙岚の道
6	メガポーション	沙岚の道
7	ラストエリクサー	沙岚の道

全武器一览

共通

名称	物攻	魔攻	入手方法
ロックスプレンダー	3	2	完成矮人森林
クリスタルワークス	2	2	完成魔法领域
フェアリースター	2	3	完成梦幻城堡
ウィニングメダリオン	4	2	迪士尼镇的迷你游戏ランブルレーシング的グランサーキット中胜利
マークオブヒーロー	5	1	完成奥林匹斯竞技场
ハイパードライブ	4	3	完成深邃太空
ピクシーチャーム	3	6	完成梦幻岛
デリシャスタワー	6	4	成功制作所有品种的雪糕
アルテマウェポン	7	6	完成幻影竞技场的“霸者の复仇クリア”

泰拉专用

名称	物攻	魔攻	入手方法
アースシェイカー	3	1	初期装备
ガイアベイン	5	3	命运之岛的剧情结束后
ダークバイター	5	2	完成幻影竞技场的“幻惑せし者”
カオスリーパー	10	−2	后期与埃拉库斯战后获得

维恩专用

名称	物攻	魔攻	入手方法
フレッシュブリーズ	3	1	初期装备
ラスカルフレイム	3	3	完成光辉庭园
ロストメモリー	6	5	命运之岛的剧情结束后

阿库娅专用

名称	物攻	魔攻	入手方法
レインフォール	2	2	初期装备
デスティニープレイス	3	3	完成光辉庭园
レインストーム	5	4	命运之岛的剧情结束后
ブライトクレスト	4	7	真结局中获得

幻影竞技场

游戏中出现的世界“幻影竞技场”是一个供玩家们联机游戏的场所，在这里玩家可以与好友们一起携手与敌人战斗，进行玩家对战，或是玩大富翁等等。



主要模式介绍

VSアリーナモード	玩家与玩家之间进行战斗，最多允许6名玩家同时进行，有个人战与组队战两种形式。
アリーナモード	与其他玩家协力战斗。
コマンドボード	玩家之间进行指令面板对战。
ランブルレーシング	一起玩迷你游戏“乱斗赛车”。

当中的竞技场模式最初可以选择的战斗只有几场比较简单的，玩家想要挑战更高难度的战斗就必须要提升自己的“竞技场等级”。在幻影竞技场中一共有29个任务，玩家每完成一个任务后竞技场等级就会提升一级，任务的具体内容请见下表。在竞技场中获得胜利的时候，根据玩家的表现能够获得不同数量的奖牌（メダル），利用这些奖牌我们可以在竞技场的商店内买到不少好东西。

任务种类	条件	
奖牌相关	获得300枚奖牌	
	获得1000枚奖牌	
	获得3000枚奖牌	
	获得5000枚奖牌	
	获得9999枚奖牌	
竞技场战斗	完成战斗“审判の时”	
	完成战斗“咒いの轮回”	
	完成战斗“财宝のありか”	
	完成战斗“驱ける纺ぎ手”	
	完成战斗“牢狱の番人”	
	完成战斗“幻惑せし者”	
	完成战斗“集いたる暴君”	
	完成战斗“欲を见つめる目”	
	完成战斗“振り下ろされた罚”	
	完成战斗“冻える息吹”	
	完成战斗“幻影の魔术师”	
	完成战斗“斗技场の支配者”	
竞速相关	赛道“カントリーコース”	LAP数为3，1分30秒以内完成
		LAP数为5的情况下，2分30秒以内完成
	赛道“ディズニーサーキット”	LAP数为3的情况下，3分以内完成
		LAP数为5的情况下，5分以内完成
	赛道“グランドサーキット”	LAP数为5的情况下，5分以内完成
		LAP数为9的情况下，9分以内完成
指令面板相关	キーブレードボード中获得胜利	
	ロイヤルボード中获得胜利	
	スペースシップボード中获得胜利	
	トゥーンボード中获得胜利	
	ハニーポットボード中获得胜利	
	シークレットボード中获得胜利	



剧情流程

序章

键刃大师埃拉库斯（エラクゥス）有三名弟子，他们的名字分别叫做泰拉、维恩以及阿库娅，三人不仅是关系亲密的好友，他们还有着一个共同的梦想，那就是通过试炼成为一名键刃大师。经历了漫长的修行，泰拉和阿库娅终于迎来了键刃大师资格测试的一天。在测试的前一天晚上，阿库娅拿出了三个星星形状的护身符，送给了泰拉和维恩一人一个，并笑着称这个护身符是他们三人的羁绊。

测试当天，大师埃拉库斯要求泰拉和阿库娅进行一对一的对决，在战斗之中，泰拉处于下风的时候闪过了使用黑暗之力的念头。虽然最后他忍住了，不过这一切都被埃拉库斯看在了眼里，因此这一次测试合格的只有阿库娅一人。

没能成为键刃大师，泰拉显得非常失落，当他独自坐在外面的台阶沉思时，前来观摩此次测试的另一位键刃大师塞阿诺特来到了他身旁。大师塞阿诺特鼓励泰拉，称他拥有很强的力量，完全不需要惧怕黑暗，与其克制自己不使用黑暗之力，不如试图去控制、利用这股力量，塞阿诺特的鼓励让泰拉稍微振作了点。

在那之后，大师埃拉库斯得到了一些消息：在众多的世界中都出现了名为Unversed的魔物，它们的出现扰乱了人们平静的生活。与此同时，邪恶的黑影正隐藏在黑暗之中，企图寻找机会夺走光之公主们的“纯粹之心”。

得知了这些异变后，埃拉库斯召集了弟子，将这些异变告诉了他们。埃拉库斯命令泰拉和阿库娅前往各个世界去消灭魔物，同时去寻找行踪不明的键刃大师——塞阿诺特。

就这样，埃拉库斯的弟子泰拉、阿库娅踏上了各自的旅途，而埃拉库斯另外一名没有接受到命令的弟子——维恩，则因某个原因也追随着泰拉前往外面的世界。出发的时候他们尚不知道，这一切异变仅仅只是一场大灾难的前兆……



流程提示

最初玩家只要根据提示，进行移动、战斗的基本练习即可，之后从三名主角中选出一人进行一场简单的战斗，剧情结束后就会进入选人画面。



泰拉篇



魔法领域
エンチャンテッド・ドミニオン

泰拉在城堡外向一名叫做梅尔菲森特（マレフィセント）的魔女询问塞阿诺特的线索，并在她的指引下见到了陷入梦境中的公主——爱洛（オーロラ）。企图征服整个世界的魔女告诉泰拉，若能从7位光之公主们那夺走7颗“纯粹之心”，得到这个世界将不再是梦。不过，若想要取出“纯粹之心”的话就需要借助键刃的力量，因此，她希望能和泰拉联手。

泰拉毫不犹豫地拒绝了魔女，见状，魔女使用魔法迷惑了泰拉，命令其取出爱洛公主的心。当泰拉清醒之后，达到目的的魔女一脸得意地嘲笑了他一番，随即从他的面前消失。看着静静地躺在床上的爱洛公主，泰拉的心中充满了悔恨与不甘……



流程提示



刚进入这个世界后会有一场简单的杂兵战，胜利后一路前进走到桥上发生剧情，注意途中有宝箱可以回收。继续前进，调查城堡二楼一扇冒着黑气的门，进入爱洛的房间会发现记录点，与莫古利对话可以购物。

从爱洛房间内的一个通道可以前往一个小房间，里面的宝箱里有好东西回收。原路返回谒见の间会遇到泰拉篇的第一个BOSS，与其战斗时要注意它大跳落地时所产生的冲击波，BOSS的HP不多时使用的冲撞攻击可以利用紧急回避躲开。



梦幻城堡
キャッスル・オブ・ドリーム

“相信着梦想的心，拥有着强大的力量。”

虽然每天遭到继母和姐姐们的欺负，天天被强迫干一大堆苦活，但少女仙杜瑞拉（シンデレラ）却从未抱怨，她那相信梦想的心也从未动摇过。在仙女的帮助下，仙杜瑞拉穿上了华丽的晚装参加了梦寐以求的舞会。望着和王子跳舞一脸幸福的仙杜瑞拉，泰拉不禁感叹她那坚强的心，同时也受到了启发。

在城内收集线索时，泰拉得到了一个很重要的情报。据说这个世界出现Unversed的时候，有一位神秘的面具少年与Unversed在一起，因此这个世界的人怀疑那个少年很可能就是将魔物带到此地的罪魁祸首。

在城堡的大厅内，泰拉遇到了阿库娅，并从她那得知，维恩为了寻找自己而不顾师父的反对跑了出来。

流程提示

有一个护送仙杜瑞拉去参加舞会的任务，任务开始时画面左上方会出现一条仙杜瑞拉的生命槽，仙杜瑞拉遭受敌人攻击该槽就会增加，增加至100%时则任务失败Game Over。仙杜瑞拉在受到攻击时会请求玩家的保护，此时画面上会出现按键提示要求玩家马上按下□键，成功后玩家会立刻瞬移到仙杜瑞拉身边为其挡下攻击，紧接着马上按下○键可以发动强力反击。任务完成后可获得防御反击的技能。



舞会顺利开始，进入旁边的一扇门，穿过一条走廊来到大广间就会遇到BOSS。战斗开始后先专心破坏BOSS身边的3个乐器，乐器当中鼓的移动速度很快，当鼓靠近玩家准备进攻时要连续使用冲刺来回避。将乐器全部破坏后BOSS就没什么威胁了，全力进攻即可，它有一招和上一个世界的BOSS相似的跳跃攻击，而且在空中停留时间挺长，玩家跳跃回避时注意别跳太早了。

矮人森林
ドワーフ・ウッドランド

得知魔镜的神奇力量后，泰拉希望能通过魔镜的力量获得关于塞阿诺特的线索。见状，恶毒的皇后递给了泰拉一个盒子，称只要他将白雪公主杀死并将心脏带回来，她就会让魔镜帮他。

当然，这样的要求泰拉绝不可能答应，恼羞成怒的皇后命令魔镜将泰拉封印到镜子当中，不过，泰拉很快就凭借自己的力量战胜魔镜回到了现实世界。见魔镜被打败，皇后只好乖乖地让魔镜说出塞阿诺特的去向，可是，魔镜那模糊的回答并没有让泰拉获得什么有用的线索。

流程提示

利用地上不断喷出泡泡的装置，跳上高台。路上会在地面上发现一个大齿轮，对其攻击可使附近的门升起，进去后有宝箱回收。

遇见白雪公主后返回城堡，见到皇后并被吸入镜子后发生BOSS战。BOSS在战斗中会进行分身，当BOSS变出很多分身在玩家的左右两边列成两条长队时，玩家只要笔直地向前跑即可躲开大部分攻击；当BOSS的分身形成一个圈将玩家围在中央时，玩家需要利用连续冲刺躲过BOSS的攻击，当第一轮攻击结束后，众多分身中有一个会露出笑容，马上将其找出进行攻击BOSS的分身就会消失。

不可思议之塔
不思议な塔

在不可思议之塔的入口处，泰拉见到了魔法师伊安·西德的弟子米奇（ミッキー）。伊安·西德告诉泰拉，米奇也是处于修行阶段的键刃使，不过在得知了世界的异变之后，不顾他的反对擅自拿着“星之碎片”跑了出去。

泰拉将自己在各个世界收集到的各种情报都告诉了伊安·西德，伊安·西德整理了线索之后，表示这种种异变与塞阿诺特的失踪也许有着联系……

流程提示

走到塔顶触发剧情即可。塔外和塔内都有宝箱可拿。

谜之荒野
谜の荒野

在一片神秘的荒野中，泰拉见到了键刃大师塞阿诺特，并从他口中得知了关于Unversed和神秘少年的事情。塞阿诺特称那名与Unversed一起行动的少年叫做瓦尼塔斯（ヴァニタス），是因自己的过错而出现的邪恶存在。

很久之前，塞阿诺特为了拯救不小心在修行中掉入黑暗深渊的维恩，用自己的力量将维恩心中的黑暗全部驱除。而瓦尼塔斯，正是从维恩心中被驱除出的“纯粹的暗黑。”

虽然塞阿诺特曾一度将瓦尼塔斯封印，可如今瓦尼塔斯却自己挣脱了封印，并将黑暗——Unversed散播到全世界。塞阿诺特希望泰拉能够将自己的过错——瓦尼塔斯消灭，并给泰拉指明了道路。



光辉庭园
レイディアントガーデン

在街上讨伐Unversed的过程中，泰拉见到了维恩和阿库娅。三人聊天的时候阿库娅的一句“泰拉是不是太过接近黑暗了”，让泰拉意识到自己一直在受阿库娅的监视。阿库娅表示大师埃拉库斯是因为担心泰拉，才会派给她监视任务，可泰拉却并不接受这个理由，他执意认为师父埃拉库斯是在怀疑自己，并留下了“今后我们分道扬镳”等冰冷的话语后离开了。

在独自一人失落的泰拉面前，一名叫做布莱格（ブライグ）的神秘男子突然出现。布莱格抓了大师塞阿诺特作为人质，要求泰拉乖乖就范，他的目的是想要抢走拥有强大力量的键刃。眼看自己尊敬的大师遇到了危险，情急之下泰拉释放出了隐藏在内心中的黑暗之力。虽然战胜了对手，可是泰拉却显得十分迷茫。自己的老师埃拉库斯非常厌恶黑暗，可偏偏自己却使用了这种力量。见泰拉如此失落，塞阿诺特走到他的身边用语言鼓励他，并表示愿意收泰拉做自己的弟子。在塞阿诺特的鼓励下，泰拉重新振作了起来，不过他并不知道，自己早已掉入了塞阿诺特所设下的圈套之中。

流程提示

在マーリン的家发生剧情，调查屋内柜子上发光的书。前往喷水广场，踩上水池中的喷水口跳到高台后继续前进，剧情后要与维恩、阿库娅一起对付BOSS。与此BOSS战斗建议按照脚→手→头的顺序逐个破坏，威胁较大的激光攻击可直接用紧急冲刺穿过去。

获胜后原路返回中央广场，从地图下方前往净化设施，在此处要与一个神秘男子战斗。当对手跳到高台上对我方进行狙击时，玩家除了可以四处跑动躲避外，还可以看准时机用防御将子弹弹回去，成功两次左右对手就会自己从高台上下来。此BOSS的攻击大多都很好躲，战斗时只要注意不要硬抢招，利用BOSS每次射击结束后的硬直时间进攻即可。

迪士尼镇
ディズニータウン

米妮王妃等人邀请泰拉参加竞速比赛，希望他能够给总是破坏比赛规则的皮特（ピート）一点教训。得知参赛者中混有Unversed，泰拉毫不犹豫地答应了。

在与米妮王妃的交谈过程中，泰拉的心境渐渐发生了变化，原本为了完成任务，他已经做好了堕入黑暗的觉悟。不过现在的他又再次被心中的光明所触动，不能就这么自暴自弃地堕入黑暗，要去寻找其他的可能性……

流程提示

与松鼠对话参加竞速游戏，比赛中○为攻击附近的对手，□为刹车，×为加速，获胜后这个世界的剧情就完成了。不过玩家们先不用急着前往下一个世界，这里还有大量的宝箱，以及各种有趣的迷你游戏，可以先进去逛一圈。



奥林匹斯竞技场
オリンポスコロシアム

哈迪斯（ハデス）想方设法邀请泰拉参加斗技大会，他打算通过战斗诱出泰拉体内的黑暗力量，最后让泰拉成为自己的一颗棋子。为了达到目的，哈迪斯在最后的决赛中还操纵士兵扎克斯（ザックス）去袭击泰拉，使泰拉陷入了苦战。



不过直到最后，泰拉都没有屈服，他在没有使用黑暗力量的情况下打倒了所有对手。见自己的计划失败，哈迪斯冷哼一声不愉快地离开了。

流程提示

与哈迪斯对话并选择はじめよう，接下来会连续进行十场战斗，玩家需要在限定时间内消灭所有敌人。成功后再次与哈迪斯对话还会与神秘士兵进行两场连战，注意第二战中士兵全身冒出黑气后使出的瞬移攻击不仅威力大，而且非常难回避（需要在对手瞬移过来的瞬间连续使用冲刺），建议玩家尽可能将HP保持在70%以上，不过这招结束后对手会有一段极长的硬直时间，不要犹豫冲上去猛攻吧。



深邃太空
ディープスペース

被宇宙船上的人当做可疑人物，泰拉很不走运地被关进了牢狱。牢狱中泰拉认识了强霸（ジャンバ）博士，在泰拉的努力下两人逃出了监狱，并在宇宙船的一个房间中找到了强霸博士制造的生物兵器"试作品626号"。调皮的626号扑到了泰拉身上，抢走了阿库娅送给他的护身符，博士在一旁表示626号会将手上的一切物体都破坏掉，闻言泰拉显得十分慌张，此时他第一次意识到这个护身符对自己竟是如此重要。

取回护身符后，泰拉终于认清了自己心中的想法，原来比起力量什么的，自己内心中真正渴望的，是与维恩和阿库娅之间的羁绊……

流程提示

调查装置选择"转送装置を起动する"，一路前进来到"出击デッキ"，调查并启动深处的重力装置，利用浮起的箱子跳到上方的平台，下一个房间同样启动装置后前进。

在深处的房间与BOSS战斗，BOSS最初的攻击比较单调，在空中浑身闪白光后会进行两次突进攻击，落地后闪白光会使用大范围雷击，不过很容易被我方的攻击中断，选择速度较快的招对付它吧。后期BOSS还会进入场中央的机器中使用火焰弹，只要沿着墙壁跑动就能躲过，雷电球的话用闪避可轻松躲开。



梦幻岛
ネバーランド

"这个箱子里装满了光，一个叫做彼得·潘（ピーター・パン）的坏家伙想要抢走它。"

面对初次见面的泰拉，狡猾的虎克（フック）船长撒谎道。闻言，泰拉决定暂时当虎克船长的保镖，帮他保护这个箱子，顺便看看想要夺走光的彼得·潘是什么样的人物。

不过虎克那蹩脚的谎言很快就被揭穿了，在泰拉与彼得·潘的交手之中，箱子被撞翻在地，看着满地的金银珠宝，泰拉立刻意识到自己上了当。不甘的虎克船长原本还想挣扎，就在此时，熟悉的钟表声让虎克船长发现他的老朋友鳄鱼先生正虎视眈眈地盯着他，吓得虎克什么也不顾立刻逃走了……

流程提示

一路向上，来到"人鱼の入り江"后往右上走前往崖道，继续前进，在尽头调查小船并选择"わたる"。

遇到彼得·潘后只要对其造成一定伤害，战斗就会自动结束。彼得·潘的攻击频率不高，不过威力很大，要注意回复。战斗结束后离开洞窟，然后再次进入，里面会出现大量Unversed。虽然它们HP都很低，但由于数量太多，玩家千万不可轻敌冲入敌阵，很容易就会被秒杀掉。建议大家站在入口位置多使用魔法，与阿库娅进行连接会轻松很多。

命运之岛
デスティニーアイランド

受到一道温暖的光芒指引，泰拉不知不觉来到了一座浮在海面上的小岛。在小岛上，泰拉发现了与阿库娅送给自己的护身符拥有相同形状的果实——星形果实。泰拉拿起果实陷入了沉思，就在此时，两个小男孩从远处跑来。从其中一位银发男孩的身上，泰拉感受到了光的存在。这位银发男孩的名字叫做利库（リク），他的愿望是能够到外面的世界去，让自己变得强大起来。从这位追求"纯粹力量"的少年身上，泰拉仿佛看到了自己当年的影子，当泰拉询问少年为何追求力量时，少年毫不犹豫的回答让他有了新的决心。

"为了守护重要的东西。"

键刃墓场

キーブレード墓场

在异空回廊中，泰拉听到了大师塞阿诺特的召唤声，并立即赶到了他的身边。

塞阿诺特称维恩似乎已经知道了自己的过去，如今正在埃拉库斯那儿。得知此消息后，泰拉连忙赶回了故乡，没想到一回去就看到了师父埃拉库斯正准备攻击维恩的场面，泰拉毫不犹豫地为好友挡下了攻击。埃拉库斯难过地表示他不能允许维恩的存在，既然泰拉要妨碍自己，那么他会将两人一起给封印起来。面对强大的对手，泰拉为了保护维恩，无奈地使用了体内的黑暗力量。

经过一场激烈的恶战，泰拉最终取得了胜利，当他走向满身创伤的师父想要请求原谅时，埃拉库斯的身体却消失了。失去师父的泰拉沉浸在悲痛之中，此时塞阿诺特突然出现，并露出了邪恶的本性。

“快点到键刃墓场来吧，在那儿你将会看到好友阿库娅和维恩最后的下场，然后失去他们的你……将会彻底堕入黑暗之中。”

泰拉终于明白，至今为止的一切都是塞阿诺特的策略。塞阿诺特为了某个目的，而想方设法地要让自己体内的黑暗之力觉醒。为了弄清真相，保护重要的朋友，泰拉按照塞阿诺特所说前往了键刃墓场。墓场中，泰拉、维恩和阿库娅三人再次聚到了一起。大家将各自所知的真相说了出来，维恩表示，塞阿诺特的目的是获得“×之刃，”而这个东西诞生的方法，就是让维恩和瓦尼塔斯进行战斗，他们的师父埃拉库斯当时为了阻止×之刃的出现，才会对维恩出手……

说到一半，塞阿诺特带着瓦尼塔斯出现在三人面前，双方立刻展开了战斗。混乱之中，泰拉三个人被迫分散开，为了激怒泰拉，塞阿诺特命令瓦尼塔斯去消灭维恩和阿库娅。果然，泰拉如塞阿诺特预料般爆发了，虽然被打得遍体鳞伤，但塞阿诺特嘴角的笑容更深。当泰拉觉得事有蹊跷时，维恩所在的方向出现了一道巨大的光柱，塞阿诺特激动地喊道×之刃已经完成了，接着，他竟然将手中的键刃插到了自己的身体中。

事情的发展实在太过诡异，没能反应过来的泰拉只是目瞪口呆地看着。过了一会，塞阿诺特像是实现了愿望般，满足地开了口。

“这个容器已经太旧了，如今的我需要一个新的容器，你知道是什么吗？新的容器……就是你的黑暗！”

一道刺眼白光闪过，泰拉的意识开始渐渐模糊起来，这个瞬间，泰拉终于明白了塞阿诺特想方设法激怒自己的目的，可是，一切都已经太迟了……

塞阿诺特成功占据了泰拉的肉体，抹杀了他的意识。可是，就当塞阿诺特准备离开时，地面上泰拉所穿的铠甲竟然自己动了起来！状况突然超出了塞阿诺特的预料，他没有想到泰拉会拥有如此强烈的“思念”，这强烈的思念竟然能让铠甲像活人一般站起来，并对自己发动攻击……

一场激烈的战斗结束了，得到新肉体的塞阿诺特败给了继承思念力量的铠甲……周围突然安静了下来，刚才的大战仿佛没发生过般，荒野再次陷入寂静。在一座石山的中央，一身铠甲静静地摆放在那……



流程提示

前往谜之荒野看完剧情后，进入启程之地会发生与师父埃拉库斯的BOSS战。与埃拉库斯战斗千万要小心他的冲刺攻击，一旦被打到第一下，他接着很可能还会连续使用冲刺攻击五、六次直接秒杀掉我方，除非运气好他主动停下，不然这个过程中我方是无法反抗的。在使用冲刺攻击之前埃拉库斯会大喊一声，玩家要时刻做好准备，看他喊一声冲过来马上使用防御反击。另外一个威胁较大的招就是埃拉库斯身边出现大量光剑时也要马上跑开，经过一段时间他会将光剑射向玩家，剑出现后就跑到最远处做好回避准备吧。

获胜后前往键刃墓场，这里的路很简单，不过路上有许多会移动的龙卷风，一旦碰到就会进入杂兵连战。一直往前走会看到商店和记录点，继续前进就要面对最后的三场连续BOSS战了。

前面两场很简单，第一场要面对瓦尼塔斯、塞阿诺特两名敌人，其实只要集中攻击瓦尼塔斯，让其HP减至一定程度即可。第二场塞阿诺特的魔法攻击威力也一般，没有多大威胁，尽全力速战速决吧。

与最终BOSS战斗时要注意几点。1.BOSS放出的黑色光弹我们必须通过防御弹回去，并射在BOSS身上，否则的话BOSS接下来还会放出更多，可以瞬间夺走我方性命。2.BOSS使用瞬间移动+斩击的时候，我方可以使用防御反击，不过反击成功后也别急着砍，BOSS遭到反击后会立刻重新使用瞬间移动+斩击，我方只要老老实实等着防御反击就可以了。3.当BOSS的HP只剩一半左右时，会召唤复数的巨大石块并让它们浮在空中，紧接着石块会向玩家砸来。由于石块体积非常大而且数量多，即使连续冲刺也很难躲开，而且一旦被一个打中就会被剩下所有石块连打，基本当场OVER。所以本战最初建议大家不要浪费FOCUS槽，连射锁定可以在BOSS使用这招时当作救命用。另外BOSS的HP不多时还会使用回复技能。





维恩篇



启程之地
旅立ちの地

在维恩的房间中，突然出现了一位头戴面具的神秘少年。他告诉维恩“今后泰拉也许会永远从维恩的眼前消失”，说完后就消失在了黑暗之中。

维恩因面具少年的话而变得焦虑不安，最后他做出了决定，要到外面的世界去寻找已经出发的泰拉。

矮人森林
ドワーフ・ウッドランド

面对维恩这个从未见过的陌生面孔，小矮人们显得很不友善，甚至将他当做是来偷东西的大坏蛋。在多次解释失败后，无奈之下维恩只好向小矮人们道别，前往森林寻找泰拉。途中，维恩救下了一位遭到魔物袭击的少女——白雪公主，从白雪公主口中维恩得知，她之前曾经遇到一个拿着钥匙形武器的男人……

白雪公主的描述让维恩确信那个人就是泰拉，将白雪公主送到小矮人们的家后维恩进入森林继续探索，可惜最终也没能找到，看来泰拉已经离开了这里。失望的维恩决定继续到别的世界寻找泰拉，临出发前，维恩遇到了一位拎着果篮的老婆婆，并好心地为老婆婆捡起了她不小心掉地的红苹果……

流程提示

进入洞窟发生剧情，进入下一个房间，将地上的木箱以及一辆矿车破坏，找到所有藏起来的小矮人即可。

离开洞窟，前往小矮人的家，剧情结束后前往暗い森与地上的白雪公主对话，将她带到小矮人的家，途中要保护白雪公主不被敌人攻击。再次进入暗い森发生BOSS战，BOSS的攻击方式比较固定，注意其跳起落地后地面上会出现毒沼，踩上去会损失HP。最需要注意的是BOSS的大量飞行道具攻击，基本是直接秒杀我方，使用前BOSS会全身摇晃，看到后立刻闪到远处为好。

梦幻城堡
キャッスル・オブ・ドリーム

虽然也想和其他的女孩一样，穿上漂亮的礼服参加王宫的舞会，可无奈继母给自己的活实在太多，仙杜瑞拉根本抽不出时间来制作礼服。为了帮助这个可怜的女孩，老鼠和维恩决定收集材料替她做衣服。收集材料的过程虽然很辛苦，不过看到仙杜瑞拉那幸福的表情，老鼠和维恩都觉得非常值得。

事后，维恩在窗子边和老鼠谈起了关于梦想的话题，交谈的过程中维恩想起了自己和泰拉、阿库娅在一起时的美好时光，以及大家的共同梦想——成为键刃大师……

流程提示

来到仙杜瑞拉的房间发生剧情，然后到“衣装部屋”搜集材料。要找的材料有：一堆盒子最上方的白色缎带，地板上的粉红布，沙发上的花边。太高不好跳的地方可以用地上的绒线球当垫脚，东西拿完后来到ねずみの通り道，利用墙上的叉子弹到高处，路上见到一个火柴盒时对其进行攻击，让它陷入墙中，接着走到尽头攻击黏在蜘蛛网上的起司。起司会掉落在一个木桶旁，踩上起司跳到木桶上，进入一旁的入口就能获得材料白色纽扣。再次回到ねずみの通り道，通过一个圆形入口来到书柜上，拿到粉红线就会自动发生剧情。

再次回到衣装部屋发生BOSS战，对手是一只比较好对付的大猫，需要注意的是，当它跳到高处进行跳跃攻击时我方对它的锁定会被自动解除，这样一来很难判断其具体位置。看到BOSS跳上某个物体准备跳跃攻击时，马上跑得越远越好。



魔法领域
エンチャンテッド・ドミニオン

在城堡内，维恩见到了陷入沉睡的美丽女性——爱洛公主。从仙子们的口中得知公主是因魔女的诅咒而长眠不醒后，善良的维恩决定帮助她们。在仙子们的带领下，维恩很快就找到了爱洛公主那被夺走的心，并成功将其解放。

得知好不容易得到的纯粹之心被解放，魔女梅尔菲森特非常不愉快，当她得知了维恩的身分后，很得意地告诉维恩其实将爱洛公主的心取出的人正是泰拉。闻言维恩的内心开始产生了动摇，他不愿相信自己的好友会做出这样的事，就在此时阿库娅突然出现，她告诉维恩要相信泰拉，不要被魔女的谎言所迷惑。在阿库娅的鼓励下，维恩振作了起来，不过在得知她是受师父的命令要带自己回去时，维恩选择了拒绝，他已经决定，在见到泰拉之前绝不回去……



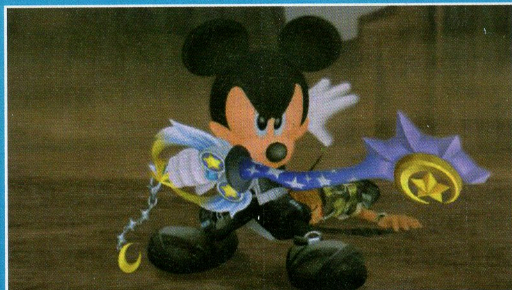
流程提示

离开城堡一直前进来到魔女之城，在第一个祭坛的间只要利用地上的传送点不断前进即可，到了第二个祭坛的间后注意地上的传送点会变色，当传送点变为黄色时再踩上去即可继续前进。

在最深处发生剧情后原路返回，途中要与魔女梅尔菲森特战斗。魔女的雷魔法很容易回避，她若要连续使用雷魔法的话画面会变暗，接着按照固定节奏进行翻滚回避即可。魔女会使用魔法让我方沉睡，当她打算用这个魔法时仙子们会在地上制造一个法阵，玩家跑到法阵附近按下□键即可躲入法阵中，接着按照画面的提示输入指令即可对魔女进行反击。

谜之荒野
谜の荒野

维恩在神秘的荒野中再次与面具少年相遇。面具少年之前所说的那些话一直让维恩耿耿于怀，于是他便借此机会想向少年问清真相。可是，面具少年却突然拿出键刃，称要让维恩从世上消失。突如其来的攻击让维恩有点措手不及，危急关头，米奇突然出现在两人中间并救下了维恩。



在两人的合力下，面具少年最终被击退。米奇告诉维恩，它是伟大的魔法师伊安·西德的弟子，因得知了世界的异变而不顾师父的反对，擅自跑了出来。米奇掏出了让自己能在各个世界间移动的道具“星之碎片”，当它准备拿给维恩看时，星之碎片突然发出了耀眼的光芒，而维恩和米奇，都消失在了那道光中……



流程提示

一进去就是与面具少年的BOSS战，玩家遭到一定程度的攻击后米奇会临时出现加入我方。米奇即使倒下了也会以很快的速度复活，不用太在意它，玩家甚至可以躲得远远的，把战斗交给米奇。BOSS会放出火球攻击，刚放出来时可以用防御使火球消失，但火球飞行一段时间后就会分裂成很多小火球，不仅威力大、追踪能力强，最麻烦的是无法进行防御，建议大家在BOSS刚放出火球时就马上用防御让其消失。BOSS在遭受攻击时经常会变成残像然后突然出现在我方上空，进攻时要注意适可而止，安全起见每砍两刀就停下一次较好。战斗中米奇会提示玩家使用协力技，靠近它按下□键即可发动。

光辉庭园
レイディアントガーデン

光辉庭园中，维恩终于找到了泰拉，同时阿库娅也来到了这里。见到许久不见的好友，三人都十分开心，可当维恩说起关于面具少年的事时，泰拉的态度突然变得严肃起来，并拒绝与维恩一起行动，让他快点回到师父身旁。不仅是泰拉，阿库娅也要求维恩快点回去。虽然两人都称不希望将维恩卷入危险之中，可是维恩隐约感觉到两人都对自己隐瞒了什么……

与泰拉和阿库娅分别后，失落的维恩独自一人坐在广场的一角，握着泰拉送给他的武器回忆起三人一起修炼的时光。突然，一名路过的陌生少年打断了陷入回忆的维恩，这名红发少年名叫利亚，他不由分说地拿起武器要和维恩比试一下。

小打小闹了一会，维恩察觉到，利亚似乎是为了让自己打起精神来，才会有如此乱来的举动。想到这里，维恩心怀感激地露出了笑容……

流程提示

在“正面扉口”的楼梯上发生剧情，然后回到中央广场获得“迪士尼镇招待券”。接着前往住宅街，进入マーリンの家调查柜子上的书。

来到喷水广场，踩上喷水口跳到高台上，继续前进发生BOSS战，具体战法可以参考泰拉篇光辉庭园部分的第一场BOSS战介绍。

原路返回中央广场，打倒所有杂兵后从地图的下方前往城外庭院。最后再次返回中央广场触发剧情。

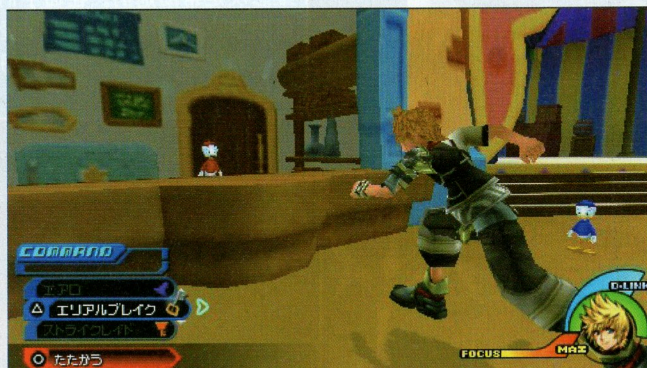
迪士尼镇
ディズニータウン

为了做出美味的雪糕，小鸭子们特意弄了一台最新型的雪糕制造机。可这台新机器的操作方法实在太难，大伙聚在一起研究了半天还是没搞懂操作方法。见状，维恩主动提出让自己尝试操作一下，并且成功做出了美味的雪糕……



流程提示

与皮特交谈开始迷你游戏，这是一个音乐节拍游戏，小鸭子们会先敲打出一套节拍，接着让玩家跟着打一遍，玩家只需要在绿色光圈接触到按键图标的瞬间按下键即可。十字键为切换角色，按键提示出现在谁身上，玩家就需要将光标切换到该角色上。



奥林匹斯竞技场
オリンポスコロシアム

听说菲尔（フィル）是专门训练英雄的训练师后，梦想成为英雄的扎克斯立即缠上菲尔想拜他为师。菲尔称自己没有工夫同时训练两名弟子，光是海格力斯（ヘラクレス）就够他操心了。不过扎克斯并不是完全没有机会，菲尔思考了一番后决定让扎克斯和海格力斯参加即将举办的竞技大会，根据两人在比赛上的表现，菲尔会重新决定谁当自己的弟子。两位充满斗志的青年都顺利进入了总决赛，可就在总决赛即将开始时，城镇里出现了大量Unversed。为了不影响这重要的比赛，维恩让两人不要在意，独自一人前往城镇应付Unversed。不过，Unversed的数量远比维恩想象的要多得多，就在他开始觉得情况有些不妙时，海格力斯放弃了比赛赶来相助，过了一会扎克斯也赶了过来。

对于两人采取的行动，菲尔十分赞赏，他表示要成为英雄不仅仅要有力量，还要有为他人着想的心。不过由于海格力斯比扎克斯早一步行动，所以这次比试的胜利是属于海格力斯的。

流程提示

与海格力斯对话开始训练，玩家要在限定时间内尽可能多地破坏场上的箱子获取点数，破坏大箱子可以得到较多的点数，有时候画面上会出现木桶，踩上去可以一口气破坏多个箱子。完成两次后前往テーベの町与大量杂兵战斗，当画面上出现按键提示时按下□键可与海格力斯发动协力技，发动时需不断地转动滑杆，之后根据提示及时按下○结束攻击，如果没及时按下○的话玩家会短时间陷入眩晕状态无法行动。





深邃太空
ディープスペース

为了讨伐一只逃入了飞空船的大型Unversed，维恩潜入了宇宙船，并在飞空船内认识了人造生物试作品626号。因为不想将626号牵连进来，维恩再三叮嘱它不要跟着自己，不过最终与敌人战斗时，这个小家伙还是跑了出来。

顺利将Unversed消灭后，大尉甘图（ガントゥ）出现在维恩面前，甘图表示626号是一个没有感情、只知道破坏的兵器，必须将它关起来。维恩当然不会眼睁睁地看着自己的好战友被捉，混乱之中，他带着626号一起逃出了宇宙船，不过逃离的途中，626乘坐的飞船突然不受控制，冲了出去……



流程提示

一开始要与大型Unversed战斗，对方攻击方式很单调，玩家只要让其HP减少到一定程度就会发生剧情。可以行动后一路前进，途中有几场强制战斗，来到一个圆形房间启动重力控制装置后继续前进，在机关室会遇到最初的那个大型Unversed，626号会临时加入我方。战斗开始后画面左上方会出现一条飞空船装置的耐久槽，BOSS在战斗中粘到房间中央的装置进行攻击时该槽会增加，增加至100%时则Game Over。BOSS粘到装置上的时候，626号会变成一颗球，玩家要马上靠近626号，依次按下□、○键发动协力技，这样才能阻止BOSS继续破坏装置。

梦幻岛
ネバーランド

得知小叮当（ティンカー）以及失落男孩们打算去寻找掉落在岛上的流星后，感兴趣的维恩主动加入了他们。不过，维恩他们最后找到的并不是流星，而是本应在米奇手上的“星之碎片”。

为何星之碎片会掉落在此处？正当维恩感到奇怪时，满脑子坏主意的虎克船长突然跑了出来，并抢走了碎片和妖精小叮当。

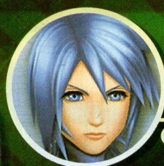
虎克船长让维恩告诉彼得·潘，如果想要救人的话就到他所说的地方去……虽然虎克船长又设下了种种圈套，想要将彼得·潘他们一网打尽，不过这个倒霉虫的计划又一次因为各种原因失败了。在虎克船长的宿敌——鳄鱼先生的协力下，维恩成功将虎克船长击败。当维恩拿起星之碎片的时候，碎片突然发出了耀眼的光芒，将维恩带到了其他的世界……



流程提示

前往ジャングル触发剧情，然后前往集落打倒所有杂兵，回到人鱼の入り江。获得飞行能力后装备上，一路前进来到崖道时往上走，继续前进会遇到BOSS，对手是虎克船长。这一次战斗鳄鱼先生是我们的好伙伴，玩家只要想办法将船长打入海中，鳄鱼就会对他进行大伤害攻击。火系攻击对虎克很有效，中断他攻击的几率非常高，另外，当玩家掉入海中时虎克会向玩家投炸弹，以游泳的速度很难避开，要千万小心别掉到离岸太远的位置，虎克的大威力连续刺击可以直接飞在空中躲过。





阿库娅篇

启程之地
旅立ちの地

在临出发前，埃拉库斯交给了阿库娅一个秘密任务——监视泰拉的行动。埃拉库斯并不是怀疑自己的弟子，他只是担心过于追求力量的泰拉会堕入黑暗之中，于是便拜托阿库娅，若泰拉被黑暗迷惑的话一定要马上将其带回。

当阿库娅准备出发的时候，却看到了本应留下的维恩冲向了异空回廊，他似乎是打算去外面的世界找泰拉。见此情景，大师埃拉库斯神情紧张地说不能让维恩到外面的世界，一定要马上把他带回来。答应了师父之后，阿库娅也朝着外面的世界出发了……



梦幻城堡
キャッスル・オブ・ドリーム

为了找到那位在十二点钟声响起时匆忙离去的神秘女性，大臣拿着水晶鞋挨家挨户给城里的每一个女性进行试穿。得知此事后，狠毒的继母将仙杜瑞拉反锁在房间内，不给她试穿的机会。

看不下去的阿库娅与老鼠联手，让仙杜瑞拉成功在大臣离开之前从房间内逃了出来，并穿上了水晶鞋。嫉妒和愤怒使得继母内心中的黑暗不断扩大，甚至还引来了Unversed。一番激战之后，阿库娅将仙杜瑞拉平安送到了王子的身边。



流程提示

王宫内见到王子后出城，一路前进来到一间大屋前，在门前触发事件后与仙女教母交谈并选择“魔法をかけてもらう”。

剧情后护送老鼠走到老鼠洞口，途中要保护它不要被敌人攻击。接着前往森林发生BOSS战，战斗时站得远远地等待BOSS使用回转攻击冲过来，紧接着使用防御反击BOSS就会被打翻在地，接着全力进行痛殴，反复几次即可。



键刃墓场
キーブレード墓场

在一个陌生的小岛上，维恩再次遇到了面具少年，这一次的见面，让维恩得知了残酷的真相……

少年的名字叫做瓦尼塔斯，是将Unversed带到这个世界上的人，同时，他“曾经”是维恩的一部分。一切都是塞阿诺特搞的鬼，塞阿诺特想要获得究极的键刃χ之刃，而让χ之刃诞生的方法，则是让“完全的光”与“完全的黑暗”进行融合。塞阿诺特将维恩体内的黑暗完全取出，这些被取出的黑暗正是瓦尼塔斯。现在，只要让完全的光——维恩和完全的黑暗瓦尼塔斯进行战斗，这样一来，χ之刃就会诞生……

得知真相后，维恩觉得既然如此，那么只要自己不和瓦尼塔斯战斗，塞阿诺特的野心就无法实现。见维恩不愿战斗，瓦尼塔斯让他前往键刃墓场，称在那里维恩会看到泰拉和阿库娅的最后下场。

键刃墓场上，泰拉、维恩、阿库娅再次聚集在了一起，并与随之到来的塞阿诺特和瓦尼塔斯进行了激烈的战斗。为了达成目的，塞阿诺特命令瓦尼塔斯袭击阿库娅，果然，眼看好友受伤，维恩再也忍耐不住，向瓦尼塔斯举起了武器……

χ之刃最终还是诞生了，不过由于融合并不完全，所以诞生的χ之刃有缺陷。渴求着完全融合的瓦尼塔斯，以及下定决心要破坏χ之刃的维恩，原本是一体的两人，为了不同的目标竭尽全力战斗着。随着咔的一声，两人手中的键刃同时碎裂，打倒了瓦尼塔斯的维恩带着微笑，慢慢地合上了双眼……

流程提示

在谜之荒野触发剧情后回到启程之地，接着前往键刃墓场，注意这里与龙卷风接触的话会进入强制杂兵战，一路前进到最深处就是BOSS两连战。两场战斗的对手都是瓦尼塔斯，第一场战斗中，玩家需要注意用紧急回避避开对方潜入地中的偷袭攻击，另外和以前交手的那次一样，对手受到攻击后有时会变成残像紧接着出现在玩家上方，注意别攻得太猛。BOSS乘着锁链浮在空中放飞行道具时，建议玩家直接用连射锁定攻击将其打下来。

第二场战斗BOSS的攻击力提高了许多，其浑身发出金光后会使出威力极其可怕的连斩，这套攻击是无法防御的，注意回避。BOSS的空中冲刺突击一般情况都会连续放3次，向左右两边回避即可。当玩家将其HP削减到最后一丝时，会出现一段动画，然后进入空中战。进入空中战后玩家的战斗指令会全部被替换掉，当中没有回复能力，所以动画刚一出现指令还没被换掉时就要马上把HP回满。空中战中通过攻击将画面上出现的一条槽蓄满，然后按下○即可结束战斗。

矮人森林
ドワーフ・ウッドランド



因嫉妒白雪公主的美貌，恶毒的皇后乔装成老婆婆，将有毒的苹果送给了她。为了拯救吃了毒苹果倒下的白雪公主，阿库娅来到了城堡，并与魔镜展开了战斗。

虽然打倒了魔镜，但关于救人的方法还是没有任何头绪，无奈的阿库娅只好先回到小矮人那里。在白雪公主的棺材旁，仰慕她的王子决定给她一个道别之吻，就在这时奇迹发生了，王子的亲吻竟使白雪公主重新睁开了双眼……

流程提示

穿过森林和下水道，来到城堡的镜の间与魔镜战斗，战斗方法可参照泰拉篇矮人森林部分的BOSS战。



魔法领域
エンチャンテッド・ドミニオン

在魔女之城中，阿库娅撞见了魔女梅尔菲森特声称是泰拉助她夺走了爱洛公主的心，企图迷惑维恩的场面。阿库娅立刻上前阻止，不过虽然她告诉维恩要相信泰拉，但阿库娅自己的内心里却有了一丝动摇与不安。当阿库娅提出让维恩回到师父身边时，维恩却拒绝并跑了出去……

随后阿库娅不慎中了魔女的圈套，并被关进了地下牢中。在那里阿库娅认识了想要拯救爱洛公主的菲力王子（フィリップ），两人互相协力从牢房中逃了出去。魔女城外，魔女梅尔菲森特早已等候在此，她化身为巨龙向王子和阿库娅袭来。双方展开了激烈的死斗，在最后的关键时刻，王子举起注入了仙子们所有力量的宝剑，用尽全力扔向了巨龙……

流程提示

进入城堡触发剧情后自动来到牢房，一路前进，途中与王子协力打倒几批杂兵。在魔女の城的大门处，打倒一批杂兵后王子会走到高台下招手，接近王子依次按下□→○即可跳上高台，接着攻击高台最左侧的装置，大门就会打开，下一个房间也是如此。

一直走到头与魔女发生战斗，当BOSS抬起前足时玩家做好跳跃的准备，BOSS前足扑下的一瞬间我方起跳，同时对其头部进行攻击。BOSS使用喷火攻击时王子有一定几率会呼唤玩家发动协力技，此时跑到王子身边根据提示输入按键，即可对BOSS造成不小的伤害。将对手HP削减到一定程度后，对方会飞在空中，此时要跟在王子身边，过一会画面上提示按键并成功输入，王子就会把玩家扔到BOSS背上。

光辉庭园
レイディアントガーデン

在异空回廊，阿库娅偶然发现了泰拉，并跟着他一起来到了光辉庭园，除了他们两人外，一直在寻找着泰拉的维恩也来到了此地。由于很久没有像这样聚在一起，三人都十分开心，可当泰拉察觉阿库娅是埃拉库斯派来监视自己后，很受打击地离开了，而维恩也追着泰拉离开了。

被留下的阿库娅心情十分复杂，就在此时，一位名叫瓦尼塔斯的面具少年突然出现在她的面前，并展开了进攻。一番苦战后，阿库娅虽然击退了对方，但这名少年的出现却让阿库娅有了莫名的不安。

流程提示

与米奇一起完成一场强制杂兵战后返回庭园，前往动力炉。会与泰拉、维恩共同对付一个BOSS。战斗方法可参考泰拉篇光辉庭园部分的第一场BOSS战战法。

之后回到中央广场与瓦尼塔斯战斗，要注意他遭到攻击后有一定几率会变成残影，紧接着出现在玩家上方，建议玩家每砍两下就稍微停下观察状况。此战玩家可以多装备些魔法，另外风属性魔法还可以直接将瓦尼塔斯击晕。

迪士尼镇
ディズニータウン

为了增加投票获得“最高人气者”的头衔，皮特自称是正义的英雄，假惺惺地到处去找有困难的人。可是当街上出现了魔物，人们真正需要帮助的时候，皮特却临阵退缩了……

最后，阿库娅帮助人们消灭了街上的魔物。很快投票大会就开始了，厚脸皮的皮特依旧充满自信，他竟然觉得大家会把票投给自己。可是，本次的投票结果不仅让皮特，就连米妮王妃也很意外，据统计竟然有三个人的票数并列第一，他们的名字分别是泰拉、维恩、阿库娅……

流程提示

与ホーレス交谈并完成迷你游戏。通过攻击将水果球打入对手的得分区域获得点数，时间结束时拥有比对手更多的点数即可。

奥林匹斯竞技场
オリンポスコロシアム

从英雄训练师菲尔的口中得知，泰拉曾在竞技场的比赛中获得过优胜，成为了许多人心目中的偶像。菲尔表示参加比赛的话说不定有机会见到泰拉，便建议阿库娅快去报名。

不过，数场比赛下来泰拉都没有出现，阿库娅显得十分失望。就在这时她遇到了一位名叫扎克斯的士兵，扎克斯告诉阿库娅，自己曾经被冥界之王哈迪斯操纵，并袭击了泰拉。哈迪斯为的是诱出泰拉心中的黑暗，不过直到最后，泰拉都没有堕入黑暗，还救下了自己。

之后，阿库娅顺利地打入了最终决赛，可是没想到最终决赛阿库娅所要面对的对手，竟是哈迪斯……

流程提示

与菲尔交谈，在限定时间内完成10场杂兵战。接着再次与其交谈会与扎克斯发生战斗，这场战斗比较简单，玩家可以轮流利用风魔法和重力魔法，不给对方出手的机会。

战胜扎克斯后再与菲尔交谈，会与哈迪斯以及一只巨大魔物战斗。建议玩家一开始不要管哈迪斯，专心攻击巨大魔物的足部位置，很快就能将其打倒。与哈迪斯战斗时当他全身发出红光，就表示要使用大范围的防御不能技了，看到后要立刻跑远。

深遂太空
ディープスペース

得知飞船内有一个名为“试作品626号”的凶暴生物兵器后，阿库娅答应帮助飞船的议长去捉拿它。可试作品626号的实际形象却与议长他们形容的完全不同，光看外貌的话阿库娅真不愿相信这个可爱的小东西会是凶残的兵器。在与626号接触的时候，阿库娅发现它的手中拿着一个与自己送给泰拉、维恩的护身符非常相似的东西。626号的创造者强霸博士告诉阿库娅，这个是模仿泰拉手中的护身符仿造出来的，试作品626号在与泰拉接触之后开始懂得了友情，于是弄出了这么个东西很珍惜地带着。从强霸博士口中得知泰拉非常重视着护身符后，阿库娅感到非常欣慰，同时她也对试作品626号有了一些了解，这个小家伙并不像其他人所说般恐怖。因此，在试作品626号最后被飞船的人带走时，阿库娅向他们提出请求，希望能够放过试作品626号……

流程提示

剧情结束后前往传送室，打倒所有杂兵后启动中央的装置，前进一段发生事件，与试作品626号一起对付杂兵，接着再到船体外壁消灭所有杂兵。

剧情后自动回到コントロールルーム，从那儿前往接续区画，继续前进就会发生BOSS战。与这个BOSS战斗时站在其背后比较安全，可以躲过他的挥拳攻击和射击，当它转过身准备使用冲撞攻击时要注意回避。战斗中试作品626号有时会变成一个圆球，玩家这时跑到它身边依次按下□、○就可以发动强力的协力技。

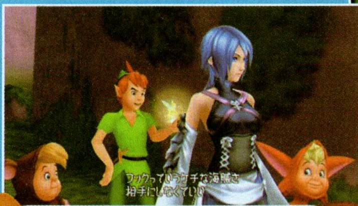
梦幻岛
ネバーランド

来到梦幻岛的阿库娅随手捡起了掉在地上的藏宝图，谁知却因此被彼得・潘等人硬拉进了寻宝小队，彼得・潘称第一个找到藏宝图的人必须成为寻宝小队的队长，这是他们的规定。无奈之下阿库娅只好陪着几人一起寻宝，中途还碰到了虎克船长，不过这家伙这次还没来得及干什么坏事，就被他的宿敌鳄鱼给吓跑了。

彼得・潘等人从虎克手中夺回了被抢走的宝箱，这个箱子里面装着彼得・潘他们的重要宝物，阿库娅在箱子里杂七杂八的物品中发现了维恩的木制键刃，看来他也曾经来过此地。彼得・潘开心地说维恩和他们做过约定，不仅仅是这个键刃，维恩今后还会和好友制造更多的回忆，下一次将带上更多的宝物来看他们……

流程提示

离开集落向地图上方前进，在人鱼の入り江触发剧情后前往虹の泷，借助发光的球跳上高崖。一直前进一段路后会再度绕回溪谷，事件结束后前往左边的集落会与瓦尼塔斯战斗，主要战法还是和之前那次差不多，可以多利用风和重力魔法，另外可以购买防御反击能力装备上，毕竟阿库娅的防御持续时间非常长，相当实用。要注意这次对手会增加一种攻击，就是跳起来再钻入地中，接着从地里冲出来攻击玩家，这招是无法防御的，必须使用紧急回避。



键刃墓场
キーブレード墓场

异空的回廊中，阿库娅发现了昏迷不醒的米奇，米奇的口中不断念着魔法师伊安・西德的名字，于是阿库娅决定先将它送回不可思议之塔。

将米奇交给伊安・西德后，阿库娅却从伊安・西德的嘴里听到了让人震惊的消息——大师埃拉库斯的心消失了，对他下毒手的人是塞阿诺特……以及泰拉。

自己的好友竟会对师父下毒手，阿库娅无论如何也不愿意相信这个事实，伊安・西德告诉她泰拉如今正在前往键刃墓场，让阿库娅亲自去确认真相……

布满了无数键刃的荒野中，泰拉对阿库娅承认了自己的过错，大师埃拉库斯确实是被他所杀，不过他这么做，都是为了保护维恩。随后，维恩也来到了两人身边，并将塞阿诺特的阴谋告诉两人。他的目的是获得传说中的究极键刃“×之刃”，而让×之刃诞生的条件，就是让维恩与那名叫做瓦尼塔斯的面具少年战斗。×之刃一旦诞生的话，世界就会被黑暗笼罩。

“如果真的到了那一刻，请你们将我消灭，这是作为朋友的请求……”

维恩缓缓地低下头说道，他的觉悟让泰拉和阿库娅感到非常心痛。就在这个时候，塞阿诺特带着瓦尼塔斯出现在三人面前，并宣言现在就是让×之刃诞生的时刻。

双方展开了激烈的战斗，混战之中泰拉被迫与另外两人分开，而阿库娅为了保护维恩，不慎遭到了瓦尼塔斯的偷袭昏了过去。当阿库娅再次醒来时，维恩的身体已被瓦尼塔斯夺走，而瓦尼塔斯的手中握着的竟是刚刚诞生的×之刃。在绝体绝命的时刻，阿库娅握紧了联系着三人的护身符，默默地念着泰拉和维恩的名字。突然，阿库娅手中的键刃发出了耀眼的光芒，获得新的力量的阿库娅，用尽浑身的力量将武器挥向了手持×之刃的瓦尼塔斯……



流程提示

前往不可思议之塔魔法师的房间，接着到键刃墓场。注意这里碰到龙卷风会进入杂兵连战。走到尽头会有两场BOSS战。

第一场面对神秘男子布莱格，对手主要攻击手段是射击，此战主要利用反击和魔法，对手的白色子弹全部可以通过防御弹回去，弹回去的子弹能给BOSS造成不小伤害，注意黑色的子弹无法用防御反弹，由于BOSS移动很快，建议多装备带追踪能力的火属性魔法。

第二场BOSS战要再次面对瓦尼塔斯，这一场战斗米奇会加入我方。瓦尼塔斯比起之前几次战斗新增加了两种攻击，第一种是地面连续突进攻击，可直接用防御反弹。另一种是全屏防御不能攻击，使用之前他会跑到战场中间蓄力，如果运气好的话米奇此时会呼唤玩家发动协力技，跑到米奇身边依次输入□、○即可发动协力技以无敌状态避开BOSS的全屏必杀。运气不好米奇没有呼唤的话，玩家就要马上进行回复。



最终章
ラストエピソード

在维恩的引导下，阿库娅回到了启程之地，由于大师塞阿诺特的破坏，这里已是面目全非。阿库娅遵循大师埃拉库斯生前留下的指示，启动了为了不让这里落入恶人之手的秘密机关。在一阵耀眼的光芒之后，阿库娅来到了纯白色的忘却之城，她将维恩留在房间中令其沉睡，并表示自己找到泰拉后就一起回来唤醒他。

“阿库娅，请让我消失吧。”在泰拉声音的感召下，阿库娅来到了光辉庭园并见到了“泰拉”，但对方此时却是个处于混乱的记忆中、不知自己为何人的人，而且还掐住了阿库娅的脖子。阿库娅从他身上感受到了黑暗，确信他的身体已经被大师塞阿诺特占领。在败给阿库娅后，泰拉的肉体和塞阿诺特进行了对抗，泰拉将键刃对准了自己，一个黑影从其身上溢出，但泰拉的身体也正在渐渐坠入黑暗。阿库娅见状，为了救泰拉，她也追往了黑暗世界。阿库娅深知以目前的情况无法保全两人，卸下了自己的盔甲和键刃，让它们把泰拉带到了原本的世界，自己却坠入了黑暗。

在光辉庭园，贤者安塞姆在布莱格的引导下，发现了一个晕倒的男子，而在其身旁的，则是阿库娅的盔甲和键刃。当贤者问男子名字时，男子用朦胧的意识说道：“塞阿诺特”。

在黑暗世界中漫步的阿库娅突然被怪物所包围，当阿库娅做好一死的觉悟放下了键刃时，眼前却闪现出一片光芒。光芒化成了泰拉和维恩键刃的形状，将黑暗中的怪物一扫而光。感受到三人之间羁绊依然存在的阿库娅，在黑暗中露出了灿烂的微笑……而沉睡中的维恩，也找到了填补自己残缺的心的方法，那就是——索拉。

流程提示

三位主人公的路线全部打完并收集所有的秘密报告书（具体方法参看系统部分）通关，即可生成一个名为ラストエピソード的存档，读取之后即可进入最终章，只有打完这个章节才能达成真·结局。在该章节中玩家需要操作的角色是阿库娅，前往光辉庭园发生二连战。第一战要面对的是塞阿诺特，他的攻击威力非常大，要注意防御，黑色的飞弹可用防御来反弹。第二战要小心塞阿诺特背后的怪物，它会消失并从地面冒出来攻击玩家，黑暗弹可以防御，但地面上的冲击波无法防御，只能回避。怪物还会从背后抓住玩家（也可防御），此时可以连按○键来挣脱，失败的话画面会进入异空间，此时只要靠近塞阿诺特本体并根据提示按□键，再根据时机按○键即可对其造成巨大伤害。

隐藏BOSS攻略法

文 xenowind

《王国之心》每作必有的隐藏BOSS战本次也未缺席，不过并不像《KH2FM》一样大批地加入强化BOSS，而更接近于NDS上《358/2天》那样加入了单独的挑战对象。挑战方法很简单，真·结局通关后读取任意一人的通关存档或最终章存档，前往键刃墓场的荒野，调查地图中央岩石上的紫色纹章就能触发与隐藏BOSSヴァニタスの思念的战斗。



这里推荐使用阿库娅或维恩，等级在55左右，攻击力要达到30以上才能消耗对方的体力。装备当然是推荐平均能力最强的“アルテマウェポン”，通过幻影竞技场LV30后可以获得。指令推荐“デトネチェイサー”和“ハイポーション”间隔排列，这样容易选择到需要的指令。如：デトネチェイサー→ハイポーション→デトネチェイサー→ハイポーション地进行排列。



BOSS只有一排血，但如果我方使用回复魔法的话，BOSS也会开始使用，所以推荐用回复药代替，而推荐阿库娅和维恩的理由是两人的回避都是翻滚。如果回避指令装原始的无属性翻滚，无敌时间足够连续回避BOSS的所有招术。例如阿库娅一直不停地侧手翻（ホイールロール）就能保持无敌状态，当然前提是指令的等级必须先练满。

在保证安全回避的情况下，就可以试着进行反击了，放地雷是不错的选择。埋地雷最方便的时机是对方放全屏变黑的时候，那招只要滚一下就可以轻松回避，后面有三、四秒给你干别的事，放个地雷、补补血都可以。接下来用这保守打法，10分钟之内应该就可以打败他了，此方法三人都适用。另外，听到BOSS向你走近的脚步声时也是放地雷的好时机，虽然有点危险，不过BOSS的中雷机率很高。

BOSS招数对策
（招式名非正式名称）

黑球分身： 中招了的话进入黑暗状态，听音效的话就算中了黑暗也可以完美回避，不过非常技术向，推荐一直滚。

全屏黑： 中招了的话进入黑暗状态，放一排水晶，随便滚一下就躲掉了。

瞬移攻击： 中招了的话进入混乱状态，可以用防御反击来对付。

光剑： 时机对的话可以用スライドターン或テレポ瞬移到背后，推荐一直滚。三下连招，最后按照你离开的距离有时会加个剑气打过来。在他举剑的时候可以打中他并令其中断，一开始可以碰下运气。

锁定射击： 有两种，火球的话就一直翻滚躲避，有时BOSS换其他招之后火球还在追踪你，所以推荐滚。第二种是距离限制的光束射击，因为旋转速度缓慢，放的时候在他身边的话，可以选择在背后偷袭，在远处就补好血放个地雷等他过来吧。

钻地： 没别的办法，只能躲了。

其他攻略方法

如果使用维恩的话，可以躲在岩石后面采用放トルネド的战术，有时会出现BOSS无法找到你而原地不动的情况，此时只要控制龙卷风移动过去攻击就能无伤胜利。

使用阿库娅的话，在BOSS放光束锁定攻击时，两段跳到他上空放追踪地雷可以对他造成非常不错的伤害。另外使用初始战斗风格“マジックウィッシュ”的终结技也是不错的选择。

因为泰拉的回避比较特殊，是远距离的冲刺，所以这里要分开解说下。仍然建议装备初始的冲刺能力，并且不要装两段冲刺。因为回避的距离比较远，掌握好节奏回避起来也不会很难。泰拉拥有物理攻击最高的键刃“カオスリーパー”，如果觉得技术可以的话，可以试着正面和BOSS较量。

战胜BOSS后的奖励是合成道具“秘められし原石”，在幻影竞技场也能买到，所以觉得敌人实力太强不值得的话也可以不去挑战。最后，祝大家挑战愉快。

R·TYPE

《R-TYPE》曾是与《宇宙巡航机》相齐名的经典横版STG，虽然它的正统系列作品于2003年推出PS2《R-TYPE Final》后正式宣告完结，但Irem并没有打算让它退出历史舞台。于是乎在2007年时我们看到已转型为SLG的系列新作在PSP上登场，游戏以高战略性和优秀平衡性博得玩家喝彩，这也预示着转型的成功。时隔两年之后，Irem又将这款续作《R-TYPE战略版2 巧克力行动》交到玩家手中，如果你是一位SLG爱好者的话就不要错过了哦！

文 RICHTER

SLG

R-TYPE战略版2 巧克力行动

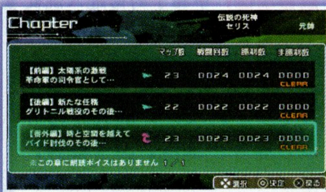
R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート

Irem	2009年12月10日	日版	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

广袤宇宙间的战火再度点燃

势力选择

经历过前作的老玩家一定还记得游戏中的双阵营设定：地球军与拜德军（亦作バイド，外星异形生物）。在新游戏中，除了这两方阵营之外，我们还有第三个选择——古朗杰拉革命军（グランゼーラ革命军）。根据剧本设定，这支新势力属于人类的另一派系，他们因反对地球军使用捕获的拜德生物来制做武器的行为而独立出来。本作的游戏流程分为三个相互独立的篇章，即前篇、后篇及番外篇。初期玩家要在地球军与革命军之间做出选择，不同的选择会直接影响到游戏前篇的部分关卡。至于拜德军，则只能在将后篇通关后出现的番外篇中使用。



主菜单介绍

ミッション	开始任务
通信对战	与其他玩家进行对战，随着游戏流程的不断推进，可选择的对战地图也会慢慢增加
オプション设定	改变游戏的系统设定，包括音乐&战斗动画的开关，副官助言有无等等
ライブラリ	查看游戏的各种情报，包括指挥官资料、战斗胜率、已获得的开发图等资料
ルール说明	有关游戏规则的各种简要说明
インストール	媒体安装功能，需耗费记忆棒约880Mb的空间来加快读盘速度，使用ISO的同学可以无视之
ダウンロード	连接到PSN上下载特殊机体和一些开发用资源

战前准备菜单介绍

舰队编成	出战队伍的配置，详细内容在后面会有讲解
ユニット开发	利用在战场上获得的各种机体开发图、并投入不同量的矿藏资源来开发新机体
データ阅览	确认游戏的各种情报，包括关卡难易度、限制回合数等等
メインメニューへ戻る	回到游戏标题画面
ミッション选择	选择所要进行的任务，之后点击出现的“ミッション下见”选项可以查看该任务的地图资料，方便配置出战队伍

舰队编成

在每次作战开始之前，玩家都要事先对自己的作战单位进行调整。单位的编成结构分为部队和机体两个部分，以一一对应的方式进行配置。这其中，玩家掌握的部队数量会根据流程的推进逐渐增加，而机体则要通过消费资源来建造或者占领特定要塞来获取。标准的部队结构中存在战舰、战斗以及威力球三大类。

战舰部队： 编成页面中显示为“舰长ページ”，只能配备战舰，舰长的最大人数为5。

战斗部队： 编成页面中显示为“チームページ”，战斗部队可以根据任务性质的不同随意配备，包括攻击用的战斗机、爆击机、



侦查用的早期预警机，以及专门用于补给和修理的辅助工作机等等。各势力间可开发使用的单位均有所不同，不过最大驾驶员人数为15人这点是统一的。

威力球部队： 编成页面中显示为“フォースページ”，威力球可与战斗机合体（增加战斗机攻击方式）也可自行参战。自行参战的时候可以使用与拜德军生物攻击相类似的冲撞，并有将目标往后击退一格的特性。

作战单位性能

能力	说明
HP(机数)	机体的耐久度，其中战舰、威力球、补给机、生物兵器和人型兵器等用HP数值来表示；而战斗机、武装机和支援机等则是用小队机体数来表示。机体数的多少会影响到攻防能力的高低，这种单位受损时容易修复；反之HP单位虽攻防能力不会随HP变动而发生改变，不过修复的回复量也比较少，可以说各有所长
燃料	机体的燃料装载量，游戏中单位每移动一格燃料减少1，耗尽的场合该机体将无法移动。使用“加速”、“亚空间航行”等特殊移动方式时，燃料消耗量有所上升，记得及时用补给机进行燃料的补充
チャージ	波动炮这类蓄力武器填充完毕的必要回合数，填充过程中如果受到伤害则之前的填充量自动解除
索敌距离	顾名思义，就是机体能看清周围几格范围内的情况。
回避性能	机体的回避能力，越高则越容易回避对方的攻击。另外，在受到攻击的时候选择“回避・防御に专念する”可以令回避性能暂时上升
熟练度	驾驶员的经验值，升满后可获得“AcePilot”的称号。熟练度能针对不同机体的特性强化某方面能力，例如驾驶侦察机时会增加回避性能，而驾驶爆击机的话会增加武器命中率
特性・搭载	机体的特殊机能，包括可装备蓄力武器、可与威力球合体、自己修复等等

附录：特殊机能一览

机能名称	效果说明
搭载可能	战舰单位专用，可以收纳我方部队以进行耐久力修复和弹药补给的工作（以上行动均只需一回合即可完成，战斗中要多加利用）
舰首炮	战舰单位专用，可以使用舰首炮
ミサイル炮装备	战舰单位专用，可以用副炮发射导弹
主炮装备	战舰单位专用，可以使用主炮
サブ炮门装备	武装机单位专用，装备有副炮
变形可能	部分机体可在战斗机和人型兵器间切换形态
占领可能	占领场景内基地&设施的必要机能，某些需占领敌据点的关卡中，若有该机能的单位全部被击坠的话则任务强制失败
搬运・设置	可以搬运场景中的矿石资源，并能在建设点附近建造御敌设施
补给	补满我方指定单位的燃料和弹药量
フォース脱着可能	可与威力球进行合体&分离
チャージ武器装备	机体装备有波动炮
デコイ机能	每个任务仅限使用一次，制造出与本体相同的诱导机。诱导机没有武器，只有一招靠近对方后自爆的招式。因此通常情况下诱导机用来探路或是吸引敌方火力
ジャミング	电子干扰，本作的新增机能。发动后的机体能使处于其周围一格的我方单位不被对手侦查到，每回合强制减少5的燃料。
亚空间机能	机体突入亚空间，可获得无视地形且移动力变为1.5倍的特殊效果，不过燃料消耗变为两倍。要注意处于亚空间的机体在接近敌人时会显形。另外在使用该机能的状态下燃料被耗尽的话则单位直接毁灭
亚空间ソナー	可以侦查到周围是否有处于亚空间航行状态的机体存在。
亚空间バスター	战舰单位专用，能对使用了亚空间航行机能的单位进行打击的惟一手段
加速	可变战斗机系单位的隐藏机能，可做出移动力变为两倍、燃料消耗上升为通常情况下三倍的快速航行
再移动	高机动机系单位的隐藏机能，攻击后完成后的剩余机动力可再移动
拟态	可以拟态为我方的其他单位，受到伤害后拟态解除
自己修复机能	拜德系单位专用，每回合开始时自动回复一定量的耐久力

机体开发

如果想进一步扩充自己的舰队，那么机体开发则是最基本和最主要的手段。开发和生产机体要遵循以下条件：

●一定数量的矿产资源
●获得必要的机体开发图
●用于开发高端型号的原型机

这其中的矿产资源属于最为基本的开发条件，游戏中共存在三种颜色的矿产，它们分布在不同的宙域中。后期建造高端机体时往往要同时消耗两种或三种矿藏，此时只能通过重复挑战过往的关卡来取得缺少的资源。必要的机体开发图只能通过回收散布在各关卡角落里的宝箱、又或是完成特定的关卡之后才能够获得，这意味着玩家只能随着关卡的推进来循序渐进地完成开发工作，无法进行



大跃进式的跨越式发展。此外，在开发一些高端型号机体时，除了要有一定数量的资源和必要的技术储备之外，还要求玩家部队中已经存在必要的原型机。需要特别指出的是，这一类高端机型往往是在原型机的基础上改造而来，当完成改造之后，原来的老型号也就不复存在了，只能另行生产。

全机体开发图一览

No.	名称	获得章节
1	战斗宙域に漂う箱	【前篇】第一关地图上的宝箱内
2	逃亡者の烙印	【前篇】第一关完成后
3	上空で漂うデータ	【前篇】第二关地图上的宝箱内
4	バイドに关するメモ1	【前篇】第三关地图上的宝箱内
5	工作机の残骸	【前篇】第四关地图上的宝箱内
6	エマからの依赖	【前篇】第四关完成后
7	基地战のデータ	【前篇】第五关地图上的宝箱内
8	人型兵器の研究データ	【前篇】第六关地图上的宝箱内
9	革命军司令官の意志	【前篇】第六关完成后
10	亚空间ソナー	【前篇】第七关地图上的宝箱内
11	白兵战强化武装	【前篇】第八关地图上的宝箱内
12	加速可变システム	【前篇】第八关完成后
13	バイドに关するメモ2	【前篇】第九关地图上的宝箱内
14	水中制御システム	【前篇】第十关地图上的宝箱内
15	远隔亚空间バスター	【前篇】第十一关地图上的宝箱内
16	不确かな情报	【前篇】第十一关完成后
17	浮游コンテナ	【前篇】将第十二关里的敌工作机破坏
18	宇宙空母の设计思想	【前篇】第十二关地图上的宝箱内
19	命令书	【前篇】第十二关完成后
20	机体轻量化素材	【前篇】第十三关地图上的宝箱内
21	超硬度パイルの实用化	【前篇】第十四关地图上的宝箱内
22	ドブケラバスター	【前篇】第十四关完成后
23	舰船の推进力向上机构	【前篇】第十五关地图上的宝箱内
24	ソルモナジウムの块	【前篇】第十六关地图上的宝箱内
25	索敌扰乱システム	【前篇】第十七关地图上的宝箱内
26	彗星の出ずる处	【前篇】第十八关地图上的宝箱内
27	总司令官への任命书	【前篇】第十八关完成后
28	海王星の风	【前篇】第十九关地图上的宝箱内
29	アップグレード1	【前篇】第二十、二十一关地图上的宝箱内（这两关获得开发图一样）
30	太阳系を吹き拔ける风	【前篇】第二十二关地图上的宝箱内
31	兵士が书き残した手纸	【前篇】第二十二关地图上的宝箱内
32	耐热性パイプ	【前篇】第二十三关地图上的宝箱内
33	扩散波动炮	【前篇】第二十三关地图上的宝箱内
34	阳电子炮	【前篇】第二十三关地图上的宝箱内
35	低位亚空间航法システム	【前篇】第二十三关地图上的宝箱内
36	触手付きコントロールロッド	【前篇】第二十三关地图上的宝箱内
37	长距离波动炮	【前篇】第二十三关地图上的宝箱内
38	新コクピット机构	【前篇】第二十三关地图上的宝箱内
39	休战协定缔结	【前篇】第二十三关完成后
40	战力增强に关する裁量权	【前篇】第二十三关完成后
41	浮游コンテナ	进行联机作战并获得当前所选关卡的机体开发图
42	エーテリウムの块	【后篇】第一关地图上的宝箱内
43	特别远征舰队司令官	【后篇】第一关完成后
44	轨道战斗机の设计思想	【后篇】第二关地图上的宝箱内
45	人型兵器可变システム	【后篇】第三关地图上的宝箱内
46	人型兵器用波动炮	【后篇】第四关地图上的宝箱内
47	敌舰队の位置データ	【后篇】第五关地图上的宝箱内
48	跳跃空间の果て	【后篇】第五关完成后
49	地球からの情报	【后篇】第六关地图上的宝箱内
50	意思传达式制御ビット	【后篇】第七关地图上的宝箱内
51	旋回性能向上システム	【后篇】第八关地图上的宝箱内
52	攻击型潜水艇の仕样书	【后篇】第九关地图上的宝箱内
53	バイドに关する资料A	【后篇】第十关地图上的宝箱内
54	バイドに关する资料B	【后篇】第十一关地图上的宝箱内
55	大炮の试验データ	【后篇】第十二关地图上的宝箱内
56	电击诱导リーダー	【后篇】第十三关地图上的宝箱内
57	钩爪式制御ロッド	【后篇】第十四关地图上的宝箱内
58	沉む夕阳	【后篇】第十五关地图上的宝箱内
59	アップグレード2	【后篇】第十五关地图上的宝箱内
60	攻击性デコイの研究	【后篇】第十六关地图上的宝箱内
61	波动炮分裂理论	【后篇】第十七关地图上的宝箱内
62	共同作战への合意	【后篇】第十八关地图上的宝箱内
63	火星の空	【后篇】第十九关地图上的宝箱内
64	バイドの座标データ	【后篇】第二十关地图上的宝箱内
65	Fリミッターキャンセラー	【后篇】第二十一关地图上的宝箱内
66	琥珀色の宇宙	【后篇】第二十二关地图上的宝箱内

67	バイドを讨った证	【后篇】第二十二关完成后
68	制压兵器の残骸	【番外篇】第一关地图上的宝箱内
69	复活の证	【番外篇】第一关完成后
70	人型支援兵器	【番外篇】第二关地图上的宝箱内
71	冲击波发生装置	【番外篇】第三关地图上的宝箱内
72	かぐわしき花の香り	【番外篇】第三关完成后
73	旗舰大型化	【番外篇】第四关地图上的宝箱内
74	粘性皮肤状组成	【番外篇】第五关地图上的宝箱内
75	ワープ空间母舰	【番外篇】第六关地图上的宝箱内
76	ワープ空间の出口	【番外篇】第七关地图上的宝箱内
77	人型波动炮装备タイプ	【番外篇】第七关地图上的宝箱内
78	旗舰再大型化	【番外篇】第八关地图上的宝箱内
79	步行メカシステム	【番外篇】第九关地图上的宝箱内
80	鳞状装甲	【番外篇】第九关地图上的宝箱内
81	水上生命要塞	【番外篇】第十关地图上的宝箱内
82	兵器运搬艇	【番外篇】第十关地图上的宝箱内
83	携带型阳电子炮	【番外篇】第十一关地图上的宝箱内
84	泛用制压兵器	【番外篇】第十二关地图上的宝箱内
85	爪状机体开发	【番外篇】第十三关地图上的宝箱内
86	攻击性ジェル	【番外篇】第十三关地图上的宝箱内
87	原住生物	【番外篇】第十四关地图上的宝箱内
88	流体金属	【番外篇】第十五关地图上的宝箱内
89	雾状防御システム	【番外篇】第十五关地图上的宝箱内
90	宇宙の果て	【番外篇】第十五关完成后
91	生物兵器开发	【番外篇】第十六关地图上的宝箱内
92	白兵战武装	【番外篇】第十七关地图上的宝箱内
93	金属生命体融合	【番外篇】第十八关地图上的宝箱内
94	连结生命兵器	【番外篇】第十九关地图上的宝箱内
95	棘状组成	【番外篇】第二十关地图上的宝箱内
96	高速机动システム	【番外篇】第二十一关地图上的宝箱内
97	生命の源	【番外篇】第二十二关地图上的宝箱内
98	终结の予感	【番外篇】第二十三关地图上的宝箱内
99	本质と使者	【番外篇】第二十三关完成后

推荐使用机体资料一览

地球军&古朗杰拉革命军

战舰类

名称	必要机体开发图	必要原型机	耐久度	燃料（波动炮装填回合数）	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
UFBS-011 テュール级	No.48、No.49	UFBS-010 ヘイムダル级	HP300	100	7	2+	5%	蓝矿60、绿矿60、红矿60
UFCV-015 アングルボダ级	No.16、No.25	UFCV-014 ヤールンサクサ级	HP240	100	7	2+	3%	蓝矿60、绿矿60、红矿60

作战单位类

名称	必要机体开发图	必要原型机	耐久度	燃料（波动炮装填回合数）	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
R-9B3スレイプニル	No.9、No.29、No.59	R-9B2ステイヤー	机体数5	55	2	4	22%	蓝矿40、绿矿40
R-11Sトロピカル・エンジェル	No.10、No.29、No.51	—	机体数5	40	3	6	50%	蓝矿120
RE-3スウィート・ルナ	No.3、No.10、No.59	RE-2アウル・ライト	机体数5	65	4	5	38%	蓝矿30、绿矿10
REAW-2アンチエインドサイレンス	No.3、No.25、No.59	REAW-1パワード・サイレン	机体数5	60	3	4	35%	蓝矿50、绿矿30
Rr2o-3工作机	No.5	—	HP95	100	2	2	25%	蓝矿50
Rw-9A0ラグナロック	No.9、No.41	—	机体数5	50（2）	3	3	38%	蓝矿130
Rw-9Asストライク・ボマー	No.29、No.33、No.35、No.59	Rw-9Akサンデー・ストライク	机体数5	45	2	4	43%	蓝矿20、绿矿20
TP-02C2POWアーマー改	No.7、No.29	TP-02C POWアーマー	HP100	100	2	3	27%	蓝矿80
Tw-T03エクリプス强化仕样型	No.9、No.12、No.29	Tw-T02エクリプス实战配备型	机体数5	50（4）	2	3	35%	蓝矿20、绿矿20
TL-3Nナルキッソス	No.8、No.11、No.39	TL-2A2ネオプトレモス	机体数5	45（4）	2	2	20%	蓝矿30、绿矿20

拜德军

战舰类

名称	必要机体开发图	必要原型机	耐久度	燃料（波动炮装填回合数）	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
B-BScnbコンバイラ	No.72、No.78	—	260	100	7	2+	5%	红矿700
B-Blmtベルメイト本体	No.71	—	200	55	5	2+	15%	红矿350
B-GrRグリッドロック・レッド	No.75	—	195	60	3	2+	0%	绿矿300

作战单位类

名称	必要机体开发图	必要原型机	耐久度	燃料（波动炮装填回合数）	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
Bhw-Gns2ゲインズ2阳电子炮型	No.8、No.77、No.83	Bhw-Gns1 ゲインズ	115	30（2）	3	3	30%	绿矿30、红矿30
Bwf-3A2ミスティー・レディ2	No.86、No.89、No.97	Bwf-3A1ミスティー・レディ	机体数5	45（3）	3	3+	40%	蓝矿50、红矿50
Bwf-10γバイド・システムγ	No.69、No.91、No.97	Bwf-10βバイド・システムβ	机体数5	52（3）	2	3+	32%	绿矿20、红矿40
Bh-Gns3ゲインズ3白兵战型	No.8、No.77、No.83、No.92	Bhw-Gns2ゲインズ2阳电子炮型	125	40	3	3	40%	蓝矿60、绿矿40
BXRr2o腐れ工作机	No.5、No.69	—	95	100	2	2	25%	红矿50
BxTP腐れPOWアーマー	No.69	—	90	100	2	3	25%	红矿80
Bh-Tb02タブロック2改良型	No.8、No.70、No.84	Bh-Tb01タブロック	150	50	3	2	25%	绿矿30、红矿30
Bwf-1C2アンフィビアン2	No.74、No.81	Bwf-1Cアンフィビアン	机体数5	47（2）	2	4+	38%	绿矿20、红矿20

游戏杂项心得

PART① 作战个体单元

在作战开始时，玩家首先要做的就是根据关卡的要求在已经编成好的部队中挑选适合的出击队伍。由于每个关卡中都对出击的单元数量有着严格限制，所以我们只好根据关卡中可能出现的情况进行选择。作战单元有着不同的体积，作为舰队核心的战舰往往要占据数个出击单位，而各种战斗机和辅助作战机种则只占一个出击单位。出击时的布置顺序也有一定的要求，一般来说要将威力球、补给/工作机等移动速度较慢的单元布置在舰队的前方且靠近战舰，否则这些机体缓慢的移动速度会严重影响到整个舰队的行动节奏。

PART② 环境障碍物及其变化

环境对舰队行动的影响主要体现在各种障碍物和"气候"变化上。战场上的各种岩块、人造垃圾会阻挡双方作战单元的行动。大范围存在的漂浮物还会令驶入其中的部队明显降低速度。在一些存在基地的战场中，体积较大的战舰往往无法顺利通过狭窄的通道。另外，在一些特定的关卡中，还会按照一定规律出现地形变化，如岩浆和流星陨石等。在进入这些不安定区域时，一定要事先观察，对于那些已经出现绿色警告提示的区域千万不可强行闯入，否则就会令当前部队遭到全灭的下场。当然，除了以上不利因素之外，空间障碍物也有一定的好处，那就是可以提高机体的回避率。

PART③ 探索与发现

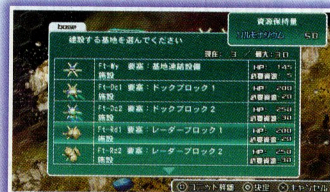
探索要素是本系列的一大特色，未知区域的不确定性令这款游戏的策略性大增。游戏中的所有战斗都只能在已经得到探索确认的区域展开，而所谓的确认区域则与作战单元的索敌能力有着密切联系。为了能够令舰队的探索范围更广，配备预警机就成为了必要的手段。当然，预警机通常仅有近距离的自卫武装，如果过于深入敌群，那么必然会遭到毁灭性袭击。

PART④ 武器类别

游戏中用于作战的武器分为各类机关炮&光束炮、导弹以及被奉为系列经典的波动炮三大类。这其中，各类机关炮和光束武器的射程较近，通常之只能用于自卫；导弹类武器具有较远的射程，是牵制和防御的最佳选择；波动炮则是战斗中的主要武器，也是作战双方的王牌。前两类武器用于基本的攻防，且存在明显的火力投送区间，直接制约着机体的索敌范围。波动炮系武器根据机种的不同存在射程和攻击范围的差异，且需要花费若干回合的时间来进行蓄能装填。波动炮拥有远超过前两种武器的攻击力，往往可以将目标一击必杀。不过需要指出的是，如果攻防双方都配备有波动炮且处于蓄满能量的状态，此时如果攻方不能将对手一击必杀，那么则会受到来自对方波动炮的反击（大多数波动炮只能对处于轴线上的目标进行无差别攻击）。波动炮虽然强大，但如果在填充的过程中遭到袭击，那么就会导致填充失败，只得重新再来。



PART⑤ 宇宙要塞的建设



宇宙要塞的概念是本作新加入的，可以看得出是基于回收（解放）的进化。在特定的关卡中，在己方已有的宇宙要塞基础上可以进行强化和扩充，这就是宇宙要塞的建设主要方式。不过，建设要塞是需要消耗矿产的。可供建设的要塞也分为多个种类，包括基本的连接型要塞、修复补给的后勤型要塞、提供早期预警的雷达要塞以及可以自卫的战斗要塞等等。需要说明的是，建设要塞并不是一种防御行为，而是某些特定关卡中的主要作战形式。在这类关卡中，只有依托拥有强大防御力的要塞才能够将顽敌清扫干净。不过要特别注意的是，要塞的连接处往往也是最薄弱的环节，如果这些薄弱环节遭到毁灭性打击，那么要塞核心的分支结构就会顷刻间崩溃。



"前篇"关卡要点提示



Stage 1 月面での逃走劇

地图大小：26×11 难度：★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：战斗宙域に漂う箱
关卡解说：游戏的最初关卡，难度不高。场景中央有一大片宇宙机雷（附近有机体开发图宝箱），而敌军的侦察机就埋伏在里面，只要将其消灭后对手便失去有利的侦查手段，难度大减。不过还是要留意敌军阵营中的アロー・ヘッド，它们的蓄力波动炮还是颇具威胁，因此优先攻击它们解除其蓄力是一大关键。
过关奖励：逃亡者の烙印

Stage 2 地球への降下

地图大小：21×11 难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：上空で漂うデータ
关卡解说：大概移动到场景中央的宇宙废墟处就会与敌军相遇。注意对方阵营里配置有两台爆击机ストライダー，它们的武器"バルムンク"威力相当高，被命中的单位非死即重伤，好在弹药只有一颗。可以考虑用我方补给机或战舰制作诱饵机体前去吸引，然后再集中火力干掉爆击机，千万别给对方补给机补给的机会，否则战势会对我方极为不利。另外，本关的机体开发图宝箱位于宇宙废墟的下端。
过关奖励：——

Stage 3 南の海での异

地图大小：22×19 难度：★★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：バイドに关するメモ1
关卡解说：场景容易让人迷惑的一关，一般情况下会以为机体开发图位于地图右下角，实际上此处什么都没有，倘若派兵前去探索的话势必回合数不够用而导致任务失败，战斗一开始直接突入中央卫星筒里就好了。里面的敌人并不会主动出击，利用这个特点慢慢推进便没有太大难度。位于卫星筒顶端的BOSS持有地图光束炮，威力210、射程为斜下5格，我军没有任何单位能承受住此一击。对付的方法是先用侦查机探出其头部的所在位置，然后派移动力高的单位去攻击以解除对方蓄力，由于对方没有1格的攻击招式，剩下的HP近身围剿慢慢削弱即可。本关的机体开发图在BOSS右边触手末梢。
过关奖励：——

Stage 4 雨の山岳地带で

地图大小：25×11 难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：工作机の残骸
关卡解说：队伍进军时最好贴着山岳走，沿途将敌人布置在山崖上的两辆泛用战车干掉。敌军阵营有一台中距离支援机シューティング・スター，它的波动炮射程高达六格，只要贴着山岳移动对方便没有发动的机会，尽早利用关卡开始时增加的爆击机将这个隐患给解决掉。敌军战舰会躲在后方一直不出击，将位于山岳顶端稍下处的机体开发图回收后再上去收拾它吧。
过关奖励：エマからの依赖、新队伍"ヤナーナェク队"、新机体"TXw-T：エクリプス试作型"

Stage 5 始动！基地建设システム

地图大小：22×23　难度：★★★
限制回合数：40
胜利条件：将对手的基地全部破坏并解放占领点
战场道具：基地战のデータ
关卡解说：让玩家熟悉基地建设战的一个关卡，我双方兵力相差悬殊，不好好利用基地设施只能坐以待毙。本关建议派两架或以上的工作机出战，基地的建设很简单，先让工作机去搬运蓝色矿石，然后就可以消耗矿藏不断扩大基地的规模。一开始趁双方还没接触时尽快造连通装置连接到地图中央的防御系统，然后在防御系统边上造索敌设施和激光炮台，敌人的大部队这时候差不多涌了过来，充分利用设施迎敌。需要注意的是敌军中也有工作机在建设它们的基地，用索敌设施察觉到其动态后要尽快将其破坏掉。另外，我方拥有占领指令的工作机和补给机不能全部被击坠，否则关卡会因无法达成胜利条件而强制失败。关卡机体开发图的所在位置请参考下图。
过关奖励：イプセン舰长、新舰船“UFDD-02 ニーズヘッグ级”



Stage 6 红の空

地图大小：29×11　难度：★★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：人型兵器の研究データ
关卡解说：实际难度并不高的一关，敌方数量比较少。地面阶梯上有三辆敌泛用战车，可逐一吸引慢慢消灭，本关的机体开发图就在第三个台阶的上方。需要注意的是我军队伍要尽量避免在场景上端活动，对方的战舰拥有超长射程的舰首波动炮，特别是队伍呈一直线排列时遭到打击的话战势很可能被逆转。本关结束后可以得到No.9开发图“革命军司令官の意志”，有了它就能批量开发高性能的爆击机ストライダー。建议去前面的关卡里刷刷矿藏，然后开发2～3台来使用，这样对后面的游戏攻略会比较有利。
过关奖励：革命军司令官の意志、新战舰“ヴァナルガンド级”，新队伍“ノグチ队”、オニール舰长

Stage 7 メインベルトでの遭遇战

地图大小：15×15　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：亚空间ソナー
关卡解说：本关的地形比较狭窄，这极大地限制了我方波动炮单位的发挥，如此一来爆击机就成了本战的主力。此战敌军阵中首次出现了拥有亚空间航行机能的单位ウオー・ヘッド，它们会神不知鬼不觉地从后方接近我军，注意分流一些战力别被打个措手不及。行军路线方面推荐一开始就往上走，这样敌方的战舰会因为地形原因不太好移动，将杂兵消灭后再对付它就会非常轻松。本关的机体开发图宝箱位于场景中央的乱石堆里。
过关奖励：——

Stage 8 灼热の卫星イオ

地图大小：18×15　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：白兵战强化武装
关卡解说：本关是在灼热的熔岩地带里进行，由于地图上会不时喷射出对任何单位造成一击必杀效果的岩浆，因此在移动时必须保证我方单位的安全，好在岩浆在喷射之前都会在画面中勾勒出具体的喷射轨道。行军方面受狭隘地形的影响，体积较大的战舰不宜用来穿越狭长的通道，推荐选择游戏初期的输送舰作为旗舰即可。另外，地图左下角的格纳库里有一架战斗机和一名驾驶员，只要将格纳库占领了就能获得。本关的机体开发图宝箱位于地图右下角的熔岩坑里。
过关奖励：加速可变システム



Stage 9 木星の大气の中で

地图大小：16×11　难度：★★★
限制回合数：15
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：バイドに关するメモ2
关卡解说：与拜德军战势一触即发的关卡，敌军数量偏多，战斗开始后推荐走下方，因为敌军在上端配备有两台擅长远程攻击的人型机动兵器。敌军的主力是拥有波动炮的战机和威力球单位，注意威力球的射程虽然只有一格但其攻击足以对我方造成毁灭性打击，尽量多派几架补给机制作诱饵机体吸引火力，如果能有机会靠近敌人堆的话还可以选择自爆来削弱对手战力。本关的机体开发图宝箱位于场景中央部两块红矿之间。
过关奖励：——

Stage 10 水と冰のエウロパ

地图大小：15×16　难度：★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：水中制御システム
关卡解说：本关是在冰窟里进行战斗，地形狭隘，如果选择在水中前行的话就不要使用光线类武器，不然威力大幅度衰减。敌人数量虽少但擅长水战的フロッグマン却不容忽视，采用用侦查机查明其位置后再派出ストライダー来迅速击坠的战斗方式会比较稳妥。敌方的战舰躲在上方大量冰块的背后，可以考虑破冰靠近。本关的机体开发图宝箱位于场景下方正中央的石缝里。
过关奖励：——

Stage 11 土星の环の基地战

地图大小：16×14　难度：★★★
限制回合数：35
胜利条件：将对手的基地全部破坏并解放占领点
战场道具：远隔亚空间バスター
关卡解说：第二个基地建设战关卡，相比Stage5难度下降太多。我方单位一出来距离矿藏的位置很近，派工作机专心建设基地，而其他单位则全力保护已建成的设施不被敌方破坏。一路建设到场景中央的蓝色矿藏点时可设下一个レーダーブロック2，其高达11格的索敌范围可以直接帮助我们看到位于地图左下角的敌基地。接下来再建レーダー炮ブロック2逐步破坏对方基地的设施。由于胜利条件是占领据点，故而可无视位于场景下方的敌战舰。本关的机体开发图宝箱在场景中央很显眼的位置。
过关奖励：不确かな情报

Stage 12 要塞ゲイルロズ攻略作战

地图大小：40×20
难度：★★★★★
限制回合数：30
胜利条件：解放要塞内的占领点
战场道具：浮游コンテナ、宇宙空母の设计思想
关卡解说：敌人的要塞里安排有重兵把守，想要全灭掉对方单位几乎不可能。地图上有上、中、下三条路可以通往要塞内部，不过根据笔者的实际战斗经验来看，无论选择上述哪条都会遭到对方猛烈的火力阻截。惟独画面最下端的那条小道才是最理想的路线，走这里遭遇的敌人数量最少，并且地形因素对我方爆击机有利。不过还是得小心停靠在那里的五辆ピース・メーカー，等我军到达那里时它们的波动炮早已蓄好力，面对这种情况还是得放出诱导机体去当炮灰，然后再一口气冲上去解决。要塞内部敌人虽多，但受地形影响很难让波动炮有所作为，逐步推进便不难取胜。本关的机体开发图有两张，第一个在占领点上方的宝箱中；第二个在敌方惟一的工作机身上，只要将其击坠便可回收。
过关奖励：命令书、新队伍“キルヒナー队”



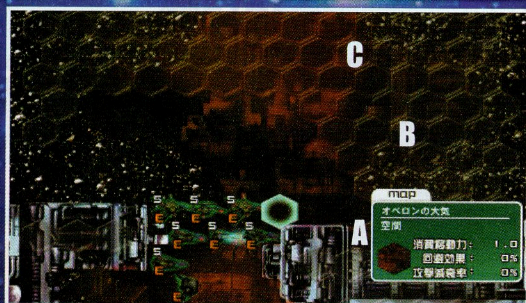


Stage 13 バイドの群れ

地图大小：17×13　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：机体轻量化素材
关卡解说：与Stage7地形非常相似的关卡，不过敌我双方的出现位置发生了对调。敌军部队中出现了在前作中堪称BUG的机体“ゲインズ”，好在它那霸道的一回合填充波动炮在本作中被调整为两回合，不过依旧不能掉以轻心。借助地图中央的陨石地带限制其波动炮发挥，然后再以擅长远程攻击的单位尽快灭之，剩余战斗就没啥难度了。本关的机体开发图宝箱在地图正中央位置。
过关奖励：——

Stage 14 土星の生ける悪梦

地图大小：41×11　难度：★★★
限制回合数：30
胜利条件：击破敌BOSSドプケラドプス
战场道具：超硬度パイルの实用化
关卡解说：本关敌人数量较多，不过其分布得很散，对付起来难度倒不是很大。场景中央有一个蛇形的防御系统，它的每个关节都能进行攻击，不过只要将其弱点——头部破坏掉就能让它整体瘫痪。BOSSドプケラドプス有头、身和腹部这三个攻击部位，其中头、身能发动3～6格的远程攻击，可让强化战斗机突入亚空间后靠近去破坏；而腹部则是威力高达210、两回合填充完毕的蓄力招式，千万不能让我方单位处于它的射程范围内。另外，BOSS的巨大触手会上下摆动，被打中的单位会直接坠毁。
过关奖励：ドプケラバスター



Stage 15 待ち伏せ舰队

地图大小：21×11　难度：★★
限制回合数：30
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：舰船の推进力向上机构
关卡解说：又是一场在陨石堆里的战斗，敌军一开始除战舰以外的单位都会向我方涌过来，玩家只需摆开阵势迎敌即可。注意对方主力单位ワイズ・マン的波动炮是弧线型的，即便躲在陨石后方有时也会不安全，还是先用爆击机等远程攻击单位打消其蓄力最为稳妥。敌战舰死守在画面右下角一动不动，由于其前方陨石的阻隔导致我军波动炮单位难以发挥，故而只能先拆炮台再攻击舰身核心部位。本关的机体开发图宝箱位于地图正中央很显眼的位置。
过关奖励：——

Stage 16 卫星オベロン动乱

地图大小：13×38　难度：★★★
限制回合数：30
胜利条件：击破敌BOSSミヒヤエル
战场道具：ソルモナジウムの块
关卡解说：在关卡开始之前务必开发出一架高机动机“フューチャー・ワールド”，它是对付BOSS的关键。本关是一个纵向深入的版面，在地图两侧的外壁上布满了小型炮台。炮台有射程3、射程4以及射程3～5这几种类型，让高机动机配合爆击机去消灭。注意地图右上角的格纳库里有一架战斗机和一个威力球，不要忘记回收。敌BOSSミヒヤエル虽只有波动炮一招，不过其攻击范围几乎覆盖了它面前的整个区域，强突只有死路一条。对方的攻击死角如下图所示，派高机动机按A～C的顺序移动过去打掉BOSS蓄力，然后大部队再跟进即可。本关的机体开发图宝箱在我军初始出现位置的右上方。
过关奖励：——

Stage 17 冰の星—天王星

地图大小：19×11　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：索敌扰乱システム
关卡解说：本关难度有所回落，注意敌人队伍中有多架能使用亚空间航行的单位企图隐形移动到我方进行偷袭。建议派出宇宙巡航舰，它的“亚空间バスター”是惟一能有效打击这些单位的攻击手段。场景中有很多冰块，我方驾驶员可依靠击碎它来磨熟练度。本关的机体开发图宝箱在地图正中央位置。另外，关卡结束后会出现路线分支，选择“目的地まで最短距离で突っ切る”接下来两关是Stage18和Stage21，选择“敌袭を避け，海王星を经由して行く”的话则接下来进入Stage19和Stage20。由于通关后所有中途跳过的关卡都可以重新打，因此现在随意选择哪个都无所谓。
过关奖励：新威力球部队“FC：メザメ”

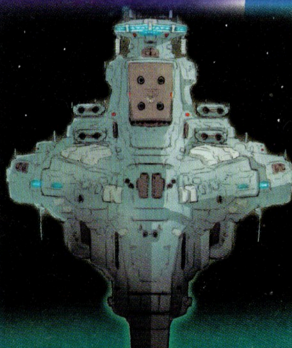
Stage 18 彗星の出ずる处

地图大小：13×11　难度：★★★
限制回合数：20
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：彗星の出ずる处
关卡解说：由于本关地图小，敌我双方的部队出击数量都比较少。而双方的遭遇会比想象中的来得还要快，如此一来那些需要长时间填充波动炮的单位便处于明显劣势，还是建议多派爆击机出战。另外，地图中不时有彗星划过，在其行进轨道停留的单位会被强制爆机，移动前注意观察好它们的动向。本关的机体开发图宝箱在场景中央的两处蓝色矿藏之间。
过关奖励：总司令官への任命书

Stage 19 时速2000kmの风

地图大小：22×11
难度：★★★★
限制回合数：20
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：海王星の风
关卡解说：根据关卡标题就可以得知本次作战会受到环境的巨大影响，场景由上至下被分为三块区域，最上层暴风地带（强）的移动消耗为2.5倍，作战单位几乎寸步难行；中层为暴风地带（中），移动消耗也有1.5倍；只有下层的暴风地带（弱）才算是可正常活动的区域。敌方针对这一特性在地面设置了大量的对空炮台，好在它们的索敌范围只有3格，先布阵集中兵力解决对手打头阵的波动炮部队，然后再让侦查机配合爆击机去逐步消灭对空炮台。本关的机体开发图在我军初始出现位置的右斜下方不远处。
过关奖励：新舰长“コルヴィッツ舰长”、新威力球“FC：ヤイバ”、新队伍“シン队”





Stage 20、21 カイパーベルト

地图大小：22×19　难度：★★★
限制回合数：25
胜利条件：破坏敌军的太阳能炮ウートガルザ・ロキ
战场道具：アップグレード1
关卡解说：Stage20和Stage21这两个不同分支路线里的关卡实际内容一模一样，只是我军的初始出现位置一个在左上角，另一个在左下角。敌方的太阳能炮配置在地图右上角，它的射程无限远，可以打到地图对角线这个方向上的任何单位且是一击必杀，因此我军只能选择左上或右下冰石块路线进行行军。注意敌人留守太阳能炮周围的单位是不会主动出击的，想要攻击太阳能炮必须先解决掉它们。本关的机体开发图宝箱在场景的正中央。
过关奖励：新威力球FC“イノリ”

"后篇"关卡要点提示

Stage 22 グリトニール攻略战

地图大小：26×21
难度：★★★★
限制回合数：35
胜利条件：解放地图上的占领点
战场道具：太阳系を吹き抜ける风、兵士が书き残した手纸
关卡解说：敌人的兵力密密麻麻地聚集在右上角的占领点附近，由于数量众多，硬拼的话只有我军吃亏，玩家还是要迅速抢下分布在场景上、下两边的基地以建造迎敌设施来获得与敌方相抗衡的实力。由于回合数的限制，不能与敌方过于纠缠，用基地设施牵制住它们后派移动力高的单位去制压占领点吧。本关有两个机体开发图宝箱，一个在冥王星的正中央，另一个在右下角冰石阵的夹缝里。
过关奖励：新威力球FC"ナミダ"

Stage 23 突入！グリトニール

地图大小：41×21
难度：★★★★★
限制回合数：35
胜利条件：解放地图上的占领点
战场道具：耐热性パイプ、扩散波动炮、阳电子炮、低位亚空间航法システム、触手付きコントロールロッド、长距离波动炮、新コクピット机构
关卡解说：前篇最为"惨烈"的一关，由于敌人的数量多得难以计算，推荐带上波动炮填充时间短的单位出战（如强化战斗机ラグナロック）。一开始有上、下两条路线可以进入基地内部，建议选择上面一条，沿途可以拿到一个机体开发图宝箱。注意移动的时候都要让电子战机发动"ジャミング"机能罩着我军，否则会被敌人的猛烈火力打成蜂窝。进入中央垂直上行的区域后可以看到敌人的跳跃用空母，它会利用其尾部的推进器来阻断我军的前进路线，此时只能依靠我军战舰的远距离主炮（射程要在6格以上）、又或是让有亚空间机能的单位潜入进去打断其弹药填充才能继续行进，之后一路往左行占领解放点过关。场景右下角那块区域纯属障眼法，里面除了埋伏有大量敌军外什么也没有，大家别被迷惑了。
过关奖励：休战协定缔结、战力增强に关する裁量权

Stage 1 跳跃空间での战い

地图大小：21×11　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：エーテリウムの块
关卡解说：从本关起开始出现在前篇中数量极为稀有的贵重开发资源"エーテリウム矿石"，建议反复完成本关多刷点资源以备用。战斗方面由于是后篇的开张关卡，所以难度并不高。不过要注意敌方的战舰ガルム级，射程在4格以下的波动炮是无法伤害到其核心部位的。本关的机体开发图宝箱在两个矿藏资源点的中央处。
过关奖励：特别远征舰队司令官

Stage 2 跳跃空间を彷徨う绿の恐怖

地图大小：41×18
难度：★★★★
限制回合数：40
胜利条件：击破敌军超大战舰グリーン・インフェルノ
战场道具：轨道战斗机の设计思想
关卡解说：グリーン・インフェルノ体积大得几乎塞满了整个屏幕，由于它还会上、下小幅度移动来限制我军单位的活动，所以我方战舰没办法及时收纳受损单位进行修复，记得多派些工作&补给机出场。基本行军路线是从グリーン・インフェルノ下端穿过，然后全军上行并往回折返以破坏位于表面的核心引擎。注意グリーン・インフェルノ的舰身上有大量的固定炮台，由于游戏的设定是作战单位并不能掉头转向，所以波动炮单位有时即便填充满了也无法对目标进行打击，还是多以不受方向影响的实弹攻击为主吧。本关的机体开发图宝箱在场景最右下角处。
注※：关卡结束后会出现分支选项，选择"あまり考えずにルートAを选ぶ"进入Stage3；选择"あまり考えずにルートBを选ぶ"进入Stage4。
过关奖励：——



Stage 3 逆流空间ルートA

地图大小：16×12　难度：★
限制回合数：15
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：人型兵器可变システム
关卡解说：地图非常小，大约在第二回合时就会遭遇到敌军。要留意战场中央来回移动的"信号障壁"，被其碰到的单位都会无条件坠落。敌军战舰就在信号障壁后端，利用ジャミング机能保护波动炮和爆击机单位过去，然后一口气将其击落，用时也就4、5回合的样子。本关的机体开发图宝箱在场景中央偏下的位置。
过关奖励：——

Stage 4 逆流空间ルートB

地图大小：22×11　难度：★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：人型兵器用波动炮
关卡解说：地图格局与Stage3较为相似，不过地形恶心至极：场景中央三个不断移动"信号障壁"会将我军挤迫在狭小的空间内，这样必然会出现两、三机排成一行的情况，如此一来就给对方的波动炮单位留下了可趁之机，所以ジャミング机能的保护依旧是战斗取得胜利的关键。另外玩家也可以尝试用血厚的单位将敌人引诱至"信号障壁"的移动路线上，让对方也感受一下被一击必杀的滋味。本关的机体开发图宝箱位于那三个信号障壁的正中央。
过关奖励：——

Stage 5 跳跃空间での决战

地图大小：22×11　难度：★★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：
关卡解说：又是一个难度跳跃上升的关卡，考虑到战舰在异层空间内会出现外形变化，推荐使用アングルボダ级（索敌范围有7格）。战斗开始时双方相隔很近，让战舰向上移动两格并将强化战斗机、爆击机部队放出来解决上方的敌军。而战舰下方的敌军先用制作的诱导机体去拖住，等战斗机和爆击机部队清理完之前的敌人后再转过来对付。之后派补给机和爆击机一直沿着场景最上方的路线移动，这样没走出多远就能看到对方的战舰单位，无视剩余敌人直接将其击坠过关即可。本关的机体开发图宝箱位于场景下方绿矿资源点附近。
过关奖励：跳跃空间の果て、新威力球FC"ホノオ"

Stage 6 归路：逆流空间

地图大小：29×11　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：地球からの情报
关卡解说：场景中央的三个"信号障壁"阻断了我军战舰（派フレースヴェルグ出战）的行动，为了爆击机的稳定发挥，多派些补给机出场很有必要。战斗开始后全军往地图中央移动，到信号障壁附近后停住开始迎敌。由于波动炮无法打穿信号障壁，因此敌方的ゲインズ部队对我方的威胁有所降低，利用它们不擅长远程攻击的特性迅速用爆击机击坠。另外，敌军中会有使用了亚空间航行机能的单位向我方靠近，直接交给战舰用"亚空间バスター"来一网打尽。关卡BOSS是两台グリッドロック，可让ジャミング机能配合波动炮单位逐一击坠。
过关奖励：——



Stage 7 ワープアウト

地图大小：33×15	难度：★★★

限制回合数：30

胜利条件：击破敌BOSSドプケラドプスの尸?

战场道具：意思传达式制御ビット

关卡解说：与前作Stage19同名的关卡，敌人多聚集而行，大范围的波动炮能对其造成重创。由于战前敌我双方相距较远，因此在遭遇到第一波敌人之前波动炮完全有时间进行装填，空闲之余记得将工作机派去收集地图上的エーテリウム矿石。敌BOSS是之前遇到过的ドプケラドプス的强化版，同样需要破坏头、身、腹三个部位，可以按照从上到下的顺序来进行。注意该BOSS的蓄力攻击很强劲，要时刻留意它的射程范围和装填状态。本关的机体开发图宝箱位于场景左侧绿矿资源点附近。

过关奖励：新威力球FC“ミライ”



Stage 8 太阳系外缘部

地图大小：26×21

难度：★★★★

限制回合数：35

胜利条件：击破敌军的战舰

战场道具：旋回性能向上システム

关卡解说：本关的地图与前篇Stage22完全相同，只是这次的攻略方向发生了调转。战斗开始后全军向下移动占领基地并扩建设施壮大实力，与此同时敌军的先头部队也已到达，在基地强大的支援下可轻松灭之。敌人的第二波攻击是波动炮部队，按照惯例放出诱导单位去接近对方，而AI甚至会为了攻击目标而自相残杀。在此之后就是继续建设基地的消耗战了，稍微要注意的就是敌战舰コンバイラ的波动炮，由于它本身的索敌范围很远，所以波动炮的威胁很大，借助ジャミング机能隐秘地移动过去解除其装填状态吧。另外，当主力单位在前方征战之时也别忘了让那些熟练度不高的机师去破坏冰块累积熟练度。本关的机体开发图宝箱位于冥王星正中央。

过关奖励：——

Stage 9 カイパーベルト

地图大小：22×19

难度：★★★★

限制回合数：25

胜利条件：破坏敌军的太阳能炮ウートガルザ・ロキ

战场道具：攻击型潜水艇の仕样书

关卡解说：前篇Stage20的逆向进攻关卡，敌军势力主要集中在左、中、右三条路线上，推荐走左侧，这样只用对付左、中两条线的敌单位。左侧虽有很多ナルキッソス拟态为冰块企图偷袭我方，不过很脑残的是这些机体在每回合结束时都会标注上一个“E”……无情地将它们摧毁吧。地图中央是由5架ガルーダ组成的亚空间部队，フレースヴェルグ战舰的“亚空间バスター”又能派上用场了。关卡需摧毁的敌太阳能炮架设在地图左下角处，采用トロピカル・エンジェル攻击后再移动的一击脱离战术、又或是放出诱导单位吸引其耗掉填充攻击，然后再一口气冲上去将其消灭的应对方法都行。本关的机体开发图宝箱位于我军初始出现位置的左下角不远处。

注※：本关结束后出现路线分支，选择“天王星に进路を采る”进入Stage10；选择“海王星に进路を采る”进入Stage11。

过关奖励：——

Stage 10 生体内壁：强酸性の消化液

地图大小：38×11

难度：★★★★

限制回合数：35

胜利条件：击破敌BOSSネクロゾウル・コア

战场道具：バイドに关する资料A

关卡解说：正如标题名称一样，本关内有许多酸液从场景上方的生命体残骸夹缝里滴下来，而被酸液滴中的单位会强制坠毁，移动时要特别小心。关卡前半程没有太大难度，步步为营推进即可。BOSSネクロゾウル・コア稍微难对付点，它的周围有配备有5个能大范围攻击的“ネクロゾウルの口吻”，鲁莽冲进去必然自取灭亡。让波动炮单位填充好搭载到战舰マーナガルム上，侦察机则使用ジャミング去探明目标的位置，战舰移动过去后先用舰首波动炮击毁正面的“ネクロゾウルの口吻”，然后再逐一放出波动炮单位灭掉其他的。最后剩下的核心部位没什么威胁，160的HP用两发波动炮就能轻松解决。本关的机体开发图宝箱位于场景中央那两个红矿矿点的上方。

过关奖励：——





Stage 11 生体洞：恶魔を育む甘い水

地图大小：41×11	难度：★★★

限制回合数：35

胜利条件：击破敌BOSSバラカス

战场道具：バイドに关する资料B

关卡解说：能令潜水攻击机グランビア・F大放异彩的关卡，它的导弹拥有与爆击机相匹敌的威力，而且弹药数量也达到3枚，其波动炮“超音波鱼雷”范围之大更是敌人的梦魇（好在这种机体只能在水中使用，否则将完全破坏游戏平衡性）。敌BOSSバラカス相当无辜，面对グランビア・F射程为5格的导弹楞是没辙，活活被折磨死，总之派出两架补给机+多部グランビア・F就能轻松突破。本关的机体开发图宝箱位于BOSS正前方的石壁处。

过关奖励：——

Stage 12 要塞ゲイルロズ解放作战

地图大小：40×20	难度：★★★★

限制回合数：30

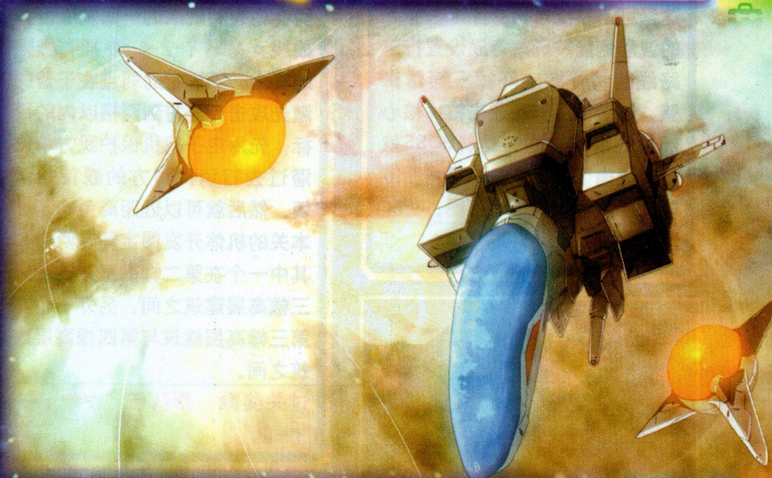
胜利条件：解放制御室

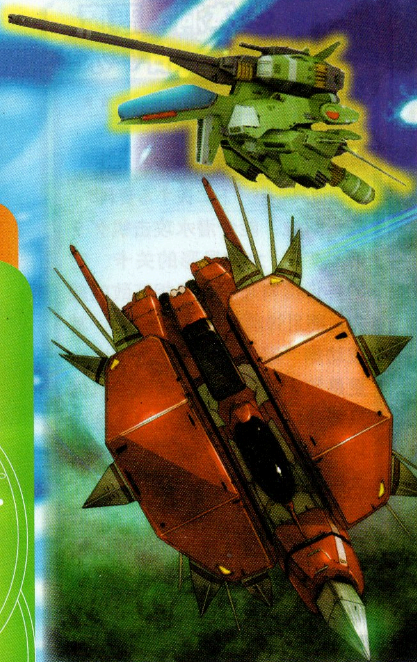
战场道具：大炮の实验データ

关卡解说：与前篇Stage12内容几乎一样的关卡，攻略方法这里就不再赘述了。由于此时我军能开发出不少新机体和强化型机体，相信大家攻略起来会感觉轻松不少。本关机体开发图宝箱的所在位置请参考下图。

过关奖励：——







Stage 13 暴走兵器工房

地图大小：41×13
难度：★★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌BOSSリゲジオネータ・コア
战场道具：电击诱导リーダー
关卡解说：我方战舰务必派宇宙巡航舰ガルム级出战，以地图上的岩浆障碍和通道宽度来看，只有它才能不受限制地活动。本关BOSS极具气势，它周围的防卫设施リゲジオネータ・サテライト的火力几乎涵盖了面前的整块区域。不过别害怕，在ジャミング机能的保护下，这些防卫设施就形同虚设，我们只需要好好对付BOSS的核心部位即可。这里要重点说明的是，BOSS的核心部位能发动蓄力攻击并且由三面防御壁保护着，如果用直线波动炮去攻击它必然遭受强烈反击，这里可借助要击机ワイズ・マン的波动炮能按玩家意愿设置行进路线的特性来破坏掉三面防御壁，然后再用普通攻击打掉核心部位的装填状态，这样BOSS就任人鱼肉了。本关机体开发图宝箱的所在位置请参考下图。
过关奖励：——



Stage 14 地球上空、バイド迎击作战

地图大小：33×19　难度：★★★
限制回合数：30
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：钩爪式制御ロッド
关卡解说：第一波敌人是从亚空间突袭而来的アンフィビニアン2队伍，用警戒机アウル・ライト的"亚空间ソナー"机能查明它们的具体位置后再由战舰フレースヴェルク的"亚空间バスター"来一网打尽。鉴于敌亚空间部队数量众多，战舰最好是派出两艘。第二波敌人由ゲインズ和クロークローー构成，不过实际上它们统统都是由メルトクラフト拟态而来，使用任何攻击对其造成伤害后它们就会还原为弱小的本体，对付起来很是轻松。解决掉这两波敌人后对方基本上就只剩下战舰了，大家自己看着办吧。本关的机体开发图宝箱位于场景内蓝矿矿点正上方两格处。
过关奖励：——

Stage 15 沉む夕阳

地图大小：41×11
难度：★★★★
限制回合数：30
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：沉む夕阳、アップグレード2
关卡解说：本关场景里有许多可以破坏的高层建筑，虽然它们的存在会减缓我军的行军速度，不过托它们的福，敌方波动炮部队的威胁也大幅度降低了。玩家可利用这天然屏障与对方打消耗战，由于地球军远程部队的综合实力要强于拜德军，所以战斗局势会朝有利玩家的一面发展。敌战舰コンバイラベーラ拥有极强的实力，不过它的弱点在于普通激光攻击无法打到两格以内的目标，先用电子战机保护我方单位潜过去打消掉对方的舰首炮装填，然后就可以近距离鱼肉了。本关的机体开发图宝箱有两个，其中一个在第二幢高层建筑与第三幢高层建筑之间；另外一个在第三幢高层建筑与第四幢高层建筑之间。
过关奖励：新队伍"ファラディー队"

Stage 16 バイド追击！地球上空を飞ぶ

地图大小：20×12　难度：★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：攻击性デコイの研究
关卡解说：难度非常低的一关，场景内设置有很多レーザー防卫卫星，它们会阻碍我军的前进路线。推荐将最上端的防卫卫星逐一破坏掉开辟出一条通路，这一路上只会遭遇拜德军的几架初级机体。道路打通后基本就能看见敌军战舰了，随你怎么虐吧。本关的机体开发图宝箱位于最上端路线第二个防卫卫星与第三个防卫卫星之间。
过关奖励：——

Stage 17 月面：决着の时

地图大小：22×11　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：波动炮分裂理论
关卡解说：这关敌人的主力部队是大面积的爆击机群，由于两军相遇较快且敌军数量较多，多派出如强化战斗机ラグナロック这类波动炮装填时间短的单位会非常有利。本关的机体开发图宝箱位于场景下方狭窄的通道里，由于这里受敌方基地波动炮的"照顾"，故而不能直接冲上去取得，必须先翻越月面小石地带将敌基地破坏掉才行。
过关奖励：——



Stage 18 メインベルトでの共同作战

地图大小：19×19　难度：★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的战舰
战场道具：共同作战への合意
关卡解说：与AI控制的太阳系解放同盟军相合作的关卡，由于AI队伍和场景里大量陨石的阻隔导致我军向下行动困难。建议一出来全军即往上方移动，通过走上端路线来靠近位于地图左上角的拜德军战舰。注意看地图上端那两块竖列并排的陨石，鉴于敌方队伍中使用直线型波动炮的单位居多，所以可依靠陨石作为掩体来打击对手。至于AI部队则不用管它们，虽说AI战舰被击坠也会致使任务失败，不过AI部队数量实在很多，其战舰也不太容易受到攻击，玩家只需抢攻拿下拜德军战舰即可。本关的机体开发图宝箱位于我方单位初始出现位置的正前方不远处。
过关奖励：——

Stage 19 バイド追击！火星上空を行く

地图大小：29×11　难度：★★★
限制回合数：30
胜利条件：破坏敌方浮游要塞ヨルベルト的三个核心
战场道具：火星の空
关卡解说：本关建议派出索敌范围高达7格的战舰テュール级，关卡一开始就有大量敌暴走巡航舰ボルドガング搭载着杂兵部队出现在我军面前。借助テュール的优秀索敌性能，我们可以看见它的所在位置，但ボルドガング4格的索敌范围却看不到我方。如此一来玩家只需保证在进入ボルドガング可视范围内的那一回合就将其击坠的话，关卡难度几乎会变为零（推荐用射程远的爆击机和拥有攻击后再移动机能的单位来完成这项工作）。关底对付敌方浮游要塞时要先打掉右边的两座固定炮台，之后使用ジャミング机能保护波动炮射程长的单位从要塞中央通路突入进去就能轻松攻击到核心部位。本关的机体开发图宝箱位于敌浮游要塞的正中央位置。
过关奖励：——

Stage 20 重金属回廊

地图大小：13×35
难度：★★★★
限制回合数：35
胜利条件：我军战舰移动到目标地点
战场道具：バイドの座标データ

关卡解说：又是一个纵向深入的关卡，由于关卡目的是将战舰移动到场景上方的指定区域，所以推荐体积大小和移动力都比较合适的宇宙巡航舰ガルム。攻略的基本战术思想是大部队在前方开路，战舰紧随着它们前进。关卡并没有太多需要说明的地方，如果玩家此时已经开发出了爆击机的最强形态ズレイプニル，那么它的一枚导弹就足以秒掉中途那些阻碍我军前行的炮台。本关机体开发图宝箱的所在位置请参考下图。

过关奖励：新威力球部队“FC：オモイ”



Stage 21 バイドと同化していく宇宙

地图大小：16×28
难度：★★★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌BOSSコンバイラリリル
战场道具：Fリミッターキャンセラー

关卡解说：敌BOSSコンバイラリリル的体积大得足以撑下大半个屏幕，战斗前半部分要清除BOSS下方的杂兵，这点倒是很轻松。完成之后我方战舰还要利用主炮破坏掉敌BOSS下方的炮台，接下来由于地形的原因，战舰无法发挥作用，只能全靠其余作战部队了。攻击コンバイラリリル时有左右两条路可选，其中走左侧能拿机体开发图但无法使用波动炮，而走右侧则情况刚好相反。由于回合数限制的关系无法两边都照顾到，推荐走右侧先过关后再重新玩一边回收开发图。另外，电子战机的ジャミング机能是攻略的关键。可以毫不夸张地说，如果没有这个机能的辅助，你甚至连攻击敌BOSS核心的机会都没有。本关的机体开发图宝箱位于场景左上角附近。

过关奖励：新威力球部队“FC：トドケ”



Stage 22 琥珀色の风 この美しき宇宙

地图大小：42×15
难度：★★★★
限制回合数：40
胜利条件：击破敌BOSS琥珀色の瞳孔
战场道具：琥珀色の宇宙

关卡解说：“后篇”的最后一章，我军可出战机体数为16台，而敌军的总数量只能用铺天盖地来形容。由于地形设计的原因，无法像以前敌部队数多的关卡一样通过路线绕开一部分敌人，只能和对方硬扛，利用S/L大法来查清敌人的具体数目和动向对于本关来说是必须的。BOSS“琥珀色の瞳孔”以及分布在它周围的“琥珀色の器官・阴”、“琥珀色の器官・阳”所构成的火力网完全就是梦魇，基本战术还是派波动炮单位围绕在电子战机周围潜行过去，然后全军蓄力攻击伺候。注意在进入BOSS所在空间之前一定得存档，如果电子战机出现移动失误而导致坠机的话，其余单位是没有任何胜算的。本关机体开发图宝箱的所在位置请参考下图。

过关奖励：バイドを讨った证



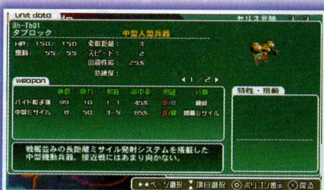


“番外篇”攻略概要

注※：由于篇幅原因，“番外篇”就不给出详细了攻略介绍了，这里整理出一份相关的心得，相信有了之前的战斗经验累积，大家一定可以将其拿下。

拜德军初期战斗力相比同期的地球军和古朗杰拉革命军要差上一些，究其主要原因就是没有好用的远程攻击单位。如此一来在战斗中值得信赖的只有バイド・システムα的波动炮和バイド・フォース的近距离冲撞攻击。不过要注意前者波动炮的射程范围比较诡异，玩家使用时要特别留意观察，不然极其容易误伤到自军单位。另外，拜德军机体有一个最大的优势就在于多数作战单位都附加有“自己修复机能”这项特殊机能，虽然每回合的回复量并不算多，但在很多情况下能起到决定性作用，因此不可小视。

在番外篇Stage2里取得机体开发图“人型支援兵器”后就能制造新单位タブロック，其3～5格射程的导弹攻击将成为拜德军为数不多的非直线型远程攻击手段，另外它还有两个强化后继形态。不过其缺点也非常明显：①2格的移动力在战斗中显得捉襟见肘；②体积较大需占用三个出击单元格；③非生物兵器，无法自我修复；同时因为体积原因也没办法回战舰进行补给。这些缺憾让它使用起来远远不如前两个篇章中的爆击机那样顺手，不过为了最大限度地增加后排单位的攻击力量，此时不得不做出少许退让。



▲タブロック的弹药携带量足，威力尚可，值得一用。

熬过番外篇Stage7后总算是迎来了出头之日，利用在本关取得的机体开发图可以制作出日后的主力作战单位“ゲインズ”：3的移动力和索敌距离以及35％的回避性能已经算是当时拜德军中的中上水平，而其直线6格射程、两回合速填能力以及无视水域环境影响的粒子兵器“凝缩波动炮”便以压倒性的优势直接占据主力位置。虽然ゲインズ的性能相比前作有了削弱（前作波动炮填充只需一回合，堪称BUG机体），不过总体来说依然非常好用。而且到Stage11结束后更是能开发其强化型单位“ゲインズ2阳电子炮型”，波动炮的威力进一步上升。当然，任何一种机体都存在缺陷，燃料装载量较少就是ゲインズ最大的潜在隐患，玩家在使用时一定要密切留意燃料的消耗情况，及时进行补充。



虽然ゲインズ的出现令其他拜德单位失色不少，不过其中依然不乏有能力出众的新单位，如アンフィビアン和メルトクラフト，前者拥有亚空间航行以及不错的远程攻击能力，作为队伍先锋部队非常合适；而メルトクラフト具备独一无二则的“拟态”机能，它能模仿出三种性能截然不同的机体，玩家可以根据当前的状况做出相应的选择，灵活性高。另外就是威力球单位里的ミスト・フォース，它是拜德军中惟一拥有“ジャミング”机能的单位，其重要性就不用多说了。

最后一点是关于战舰的，由于拜德军自始至终都无法开发侦察类单位，因此在索敌能力方面必然会受到一定的影响。这个时候玩家就应该想到战舰，而“コンバイラ”又恰到好处地拥有7格的索敌范围，并且自身战斗能力很强，舰首炮、主炮和ミサイル炮装备齐全，一回合中最多能进行3次攻击，作用非常明显。虽然其开发需要消耗的バイドルゲン矿藏数量高达700，但性能卓越，强烈推荐使用。



梦想从这里启程

PSP版《小小大星球》的发售再次验证了该系列的高人气，游戏的主角布娃娃搞笑依旧，关卡内容也是丰富多彩。虽然取消了多人合作的解谜环节令玩家有了些许遗憾，不过幸运的是游戏的精髓自创关卡模式得以保留，相信玩家能从这儿获得更多乐趣，实现梦想。

文 伊娃

ACT	小小大星球 Little Big Planet		
SCEH	2009年11月17日	港版	1人
268港元	无对应周边	6岁以上	

系统说明

操作

方向键	改变布娃娃的面部表情
L+方向键	切换布娃娃的肢体动作
L	快速左翻页
R	抓取物品/快速右翻页
滑杆	控制布娃娃移动
□	打开/关闭玩具箱
×	跳跃/取消
○	确定
△	打开/关闭提示框
Start	系统菜单



故事模式

故事模式是本作的核心模式，共分为7个主题大关、23个小关，每个主题关卡都设置在星球上的各大洲上，每个小关卡都设计巧妙，且极具异域风情，不论是新手玩家还是系列老粉丝都能从中体验到《小小大星球》的无穷趣味。游戏的冒险过程以收集泡泡为主，不论大小只要收集了就会加分，迅速收集5个以上则会让分数倍增。实心的大泡泡中隐藏着各种各样的道具，比如服装、贴纸等。而在某些关卡的隐蔽处还能收集到钥匙道具，该道具是用于解禁小游戏的，游戏中的小游戏共有13个。

每个关卡完成后会在计分板上统计玩家当前的道具情况，道具细分为普通道具、通关礼物、追加礼物及难关礼物。普通道具即分布在场景中的道具，包括可见的以及开启机关后获得的；通关礼物是将每个关卡完成之后获得的奖励；将关卡内的道具全部集齐并完成关卡就会获得追加礼物；而如果整个过程中布娃娃都没有死亡则会获得难关礼物。

我的月球

这里是玩家自制关卡的地方，玩家可以从自己收集得鼓囊囊的玩具箱中拿出各种道具，设计出各种富有个人想象力的创意关卡。通过该模式中详细的视频教程，一步一步学习就能轻松实现当游戏制作人的梦想。关卡设计完毕后，如果还觉得不够好没关系，你可以随时进行修改和编辑；如果你觉得很满意那就上传到网络或是直接发给好友分享乐趣吧！

我的太空舱

太空舱是布娃娃的家，在这里玩家可以帮布娃娃改变造型，从面料到服装到饰品，只要是之前关卡中获得的，在这里都能直接使用。另外在游戏中保存的套装可以在这里直接给布娃娃穿上，因此平时可多设计一些有趣的造型并保存下来，等到想换装的时候，回到家中很快就能实现。

近道与远道

游戏中的道路分为近道和远道，碰上前进的道路被封锁，也别担心，布娃娃会自动切换到另一条道路上。如果两条道路之间没有间距和高低差，则需要手动切换道路，直接上下推滑杆即可切换；如果道路之间存在一定间距或高低差，则需要推动滑杆并配合跳跃键。

做表情 摆POSE

游戏中可以像PS3版一样通过十字键来更换布娃娃的表情。十字键上的四个方向分别对应布娃娃的四种表情：←代表烦恼、→代表愤怒、↑代表开心、↓代表忧伤。每种表情都会有三种程度之分，连续输入同一个方向键即可。按住L键配合方向键，布娃娃便会作出各种动作，L+←为摇头不满、L+→为挥手、L+↑为跳跃欢呼、L+↓为打哈欠伸懒腰。



玩具箱

冒险途中获得的道具都会收入玩具箱中，游戏中按下□键即可随时打开玩具箱，玩具箱的选项分为贴纸、服装和自爆三项。进入贴纸选项可浏览该关卡中的机关贴纸及一般贴纸，一般贴纸可作为场景中的装饰；而机关贴纸的作用在于可启动特定的机关装置。在需要贴纸来解谜的时候，相应的贴纸就会在列表上方单独列出来，因此就避免了在上百个贴纸中翻来翻去的麻烦事了。贴纸可随意贴在场景中的任何地方，如果需要取消，选定贴纸选项中最上面的取消键即可。

在服装选项中，可为布娃娃打造各种各样的造型，首先要给布娃娃选择身体面料和花纹，之后就可以在发型、项链、上衣、下装等细节上随意搭配了。游戏最多可保存100种造型。

第三项是自爆。在小小大星球中布娃娃可以随处乱逛，不幸掉落陷阱或是找不到出口时也不要害怕，按□键调出玩具箱，选择自爆项后按住○键不放，布娃娃便会自爆消失，然后从最后经过的续关点出现。自爆不会消耗分数，所以如果之前经过的场景中有道具未收集全，则可利用自爆返回重新收集。

流程攻略

故事模式的每个关卡都需要收集数量繁多的道具，很多道具的位置都极为隐蔽，而且有的还需要后期获得的特定贴纸来开启机关才能获得，所以在一周目时是无法顺利获得这些道具的，各种危险的机关也为游戏增添了不少难度。本篇攻略就为大家详细指明全道具100%收集的具体线路以及用于解禁小游戏的钥匙的具体位置，大部分道具都处在关卡内的明显位置，稍加注意就能看到。游戏后期的部分关卡充满了各种致命的机关，自然免不了在操作技巧上狠下功夫，尤其是“福华之镇”主题中的“不可能的任务”关卡，过关难度实在令人抓狂。

澳洲

By 预言者

视察民情



本关主要是让玩家熟悉奔跑和跳跃。游戏一开始不要急着往右边跑，左边及积木上都有泡泡可收集。然后往右走，从斜坡处上去到达帽子顶部及树顶，泡泡收集完毕后返回，来到袋鼠旁，进入袋鼠的腹部，随着袋鼠的上下弹动进行跳跃，掌握好技巧能让布娃娃跳得很高。右边的青蛙处需要后期收集到五角星贴纸才能激活开关。继续往右，在青蛙的头部助跑才能跳上树顶，接下来就是在袋鼠的教学下学习如何切换道路。

从木架上下来后又要学习连续收集泡泡获得加倍分数的技巧，注意斜坡后面还藏了几个泡泡！接着从第一个V型积木跳上树顶，往左走能收集到非常多泡泡，也是获得加倍分数的好地方。桥梁处会根据剧情而掉下去，站到中央的红色台子上会有一段自爆方法解说（如果直接跳跃过木桥即可省略这段解说），按□键呼出菜单后选择第三项再按住○不放即可自爆回到续关点。

最后来到毒气池旁（掉下去会丧命），调出蚊子贴纸贴在圆形机关上，青蛙就会吐出舌头帮助布娃娃来到毒气池另一边。抓住两只浣熊的尾巴会掉下很多泡泡，然后走上斜坡跳上树顶，往左走将屋顶的泡泡全集齐，最后再跳上V型积木，掌握好下落点才能将下方两个积木上的泡泡都集齐。

抓取礼物

第二关的任务重点是学习拉拽物品。同样，左边仍然有很多泡泡，往右走按住R键将木箱拉到台阶旁然后跳上去，再将台阶上较大的木箱拖到小木箱与树之间就能跳上树顶了。再往右将V型积木推倒后上台阶，调出脚丫贴纸贴上机关即可获得两个装有道具的大泡泡，而右边的毛毛虫机关贴纸则需要在后面的树顶收集。

按R键将羊车拉上坡，在靠近下坡时跳上去就会随着羊车冲下坡（最好站在羊车中间的最高点，能一次性将悬挂的道具全部收集）。上坡后拉倒V型积木跳上平台，注意左边的树顶上会有很多道具。将第二个羊车拉到左侧跳上吊臂，扳动续关点左侧的扳手后吊臂会放下，然后再把羊车拉上去，抓住浣熊的尾巴来到山顶。

依次抓住火焰上方的三个草团摆荡到对岸，向上来到回旋镖处，跷跷板右侧的凹陷处有一把钥匙注意收集。接下来借助一连串的跷跷板和风车机关一直往上即可过关。



东方风情

By 沙里欧大帝

小游戏 挥手道别



抓住船头后开始破浪前进，途中会遇上很多泡泡，尽可能多收集，如果错过太多泡泡是会吸引海底的凶猛生物的，如果不慎被怪物吃掉或落水则游戏结束。

真真假假



与造物者见面，所有一切都会明朗。起点左边有泡泡以及一个五角星贴纸机关，贴上贴纸后会掉落道具泡泡。在转轮处注意一定要迅速跑动才能收集到泡泡，接着利用V型积木跳过毒气池并往上走，帽子左侧有五角星贴纸机关，贴上后下方堵住的出口打开。

接着跳上平衡木使其左侧落地，当上方有圆木滚下时，跳板即会弹起，借此跳上高台。然后再借助木箱垫脚将平衡木的右侧拉下来（平衡木是空心的，内有泡泡），当圆木滚下来时借助弹起的跳板抓住鸟喙，鸟头便会垂下，再借助下方的跳板跳上鸟头。

借助上下移动的石块来到上层，这里的毒气包机关非常危险（如果站在毒气包背面是会被毒死的），先往右将通道中的木箱拖上来再一层层地跳上去。穿过平衡木来到最左边使其左侧落地，再靠近右边悬挂的喷射包即可装备上，飞行时滑杆为移动方向，×为加速，○键为取消装备。将左上方的三个圆木全部拿起来放到平衡木的左侧，然后穿过平衡木来到右边，即可看到右上方有一把钥匙道具。

小游戏 剪不断理还乱

游戏开始后直接跳下通道，出来后会自动装备上喷射包。画面右下的传送带上会陆续出现绵羊，按R键将绵羊抓起扔到左下角的羊毛修剪机器的传送带上，不一会修剪好羊毛的绵羊就会被左上的传送带送出，再将其抓起送到右上平台即可。每成功完成一只羊的修剪工作，就会奖励一些泡泡从机器上方掉落，注意收集。绵羊出现的速度会越来越快，无论是未修剪的还是修剪好的，只要有一只被后面的绵羊挤下传送带则游戏结束。

梦想时刻

非常梦幻的关卡，游戏开始后将左边的泡泡收集然后往右进入空心平衡木，在出口处会装备上喷射包，梦幻的太空之旅开始。背包链会一直沿着轨道慢慢移动，玩家只需控制布娃娃在可及的区域收集泡泡，泡泡一般都被放置在地球、星星等模具上，某些道具还隐藏在模具背面。建议尽量不要被背包链拉着走，最好主动飞到背包链滑扣的前面，这样的话泡泡收集起来会方便得多。如果没有拿全道具也不用急，只要记住大概方位并重复进行本关，就能顺利找到太空中的所有道具。



灰头土脸

一直往左走，遇到工程师后将机关的扳手拉到右边，下方的桥梁会合上。再从右后方的小道往下，过桥梁后要小心，火焰上的石块是依次出现并消失的，看准时间赶紧跑过去。

先将左侧的泡泡收集了再上坡，当灯笼出现时抓住灯笼上升。一路收集泡泡后来到第二个机关处，依次将两个扳手向右拉即能将下层的桥面合上。过桥后遇到麻将台阶，跟着麻将一步步往上跳，快到顶时注意右侧平台上有泡泡，收集后再往左走。第三个机关处的三个扳手按照左移→顺时针转动→下移即可将下层的桥面合上，过桥后又遇上麻将台阶，难度要比之前的高，注意左下角有隐藏区域不要错过，到顶后先往右走收集泡泡，然后在最右端往下跳收集到小平台上的泡泡后再重新上一次麻将台阶。



通过滑轮井下滑后再次遇见灯笼，上升途中需要注意两侧的毒气，到顶后转轮上会有很多泡泡，收集完从左侧下落。接下来的斜坡迷宫中放置了很多炸弹，靠近后会引爆，因此要在引爆后及时远离之。迷宫的行走路线为：左下→右下→左下→直降→右下→左下→左走拉扳手→右走到最后的斜坡右上后拉扳手→左下后左走到第一个斜坡右上→左上→右上→左跳→拉扳手→右跳→左上→右上→右跳→右走→左跳。上拱桥后桥底会出现红龙还会将桥顶翻，所以用最快速度冲过去吧！

小游戏 两头龙



屏幕的左右侧各有一个张开大嘴的龙头，玩家要控制布娃娃在两张龙嘴之间的转轮上奔跑。转轮上会不时出现火焰区需要回避，与此同时还要收集左边的龙嘴中弹出的泡泡。收集的泡泡越多转轮转动的速度会越来越快，而且火焰也会增高，不幸被火烧到或是掉入右边的龙嘴中游戏结束。

魔龙

国王给了布娃娃一架大炮，妄图以这个超级武器来击退红龙。游戏开始就会看见一个炮台，按R键发射炮弹打中左上的靶心后出现台阶，上台阶跳到左边的平台上收集泡泡，然后从右侧跳到下面的人力车上，抓住开关就能启动人力车，之后就是与红龙的追逐战了。红龙的嘴里有靶心，打中后红龙的速度就会慢一点，实在瞄不准就频繁发射，效果会非常好。

下车后往左走，下斜坡时注意收集泡泡但速度一定要快，因为上方会有红龙出现，通过后再一次出现同样机关，千万别被红龙追上。然后往右走，滑行到边缘时及时起跳才能跳上右边平台收集泡泡，并能获得钥匙道具。往右走触发剧情，红龙觉得布娃娃实在厉害，于是希望布娃娃能帮它找回儿子，最后居然还威胁道如果找不到它就将这里夷为平地。它的儿子其实是一颗快要孵化的龙蛋，可能是被皇帝带走了。

商店街

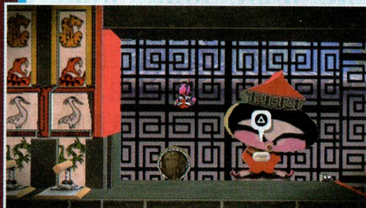
By 精灵



小游戏 集邮者

邮票收集关卡，平台上共有四种图案的邮票，游戏开始时注意观察背景上时钟周围的邮票图案，没有出现的图案则为安全区域，玩家需要在指针转完一圈前站到该图案上方，否则就会被上方快速落下的石块压死。每完成一轮收集，平台上的泡泡就会刷新，但是指针的转动速度会越来越快。

龙蛋危机



先跳到红龙口中将泡泡收集，再往左走从三个带电跷跷板下方小心通过，三个板上都各有一个泡泡注意收集，但是每个板的左右侧都带电，千万不要被电到。

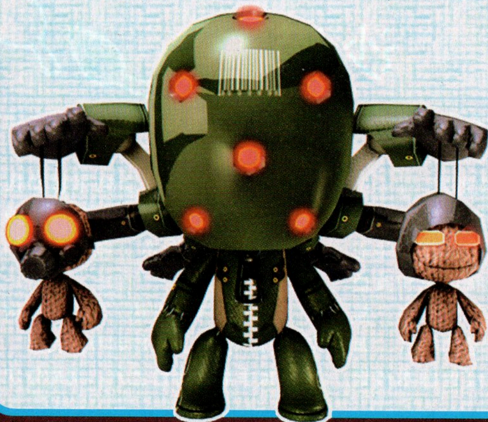
来到扳手机关处，此处机关需要寻找到答案才能打开，以下为解谜方法。

抓住吊环往上到达第二层，先往左侧，借助三个升降平台收集泡泡后来到右上角的平台，踩上红色按钮，中间升降台上会出现老虎图案，此时返回一层扳动左数第一个扳手将老虎图案移到框内；

然后上二层往右走，借助地面的弹跳石收集泡泡，并将熊猫头顶漂浮的花朵全部移到两侧的耳朵里，则会出现红蛇图案，此时返回一层扳动左数第四个扳手将红蛇图案移到框内；

接着上二层抓住左边的吊环上三层，往左走。此处要借助喷射包找到红黑黄三种颜色的圆柱体，途中要小心随处可见的带电机关，另外背包链的长度有限，遇见新的喷射包时需要及时更换。分别将圆柱体放到中央方位相应颜色的托盘上后再前往左上角，踩上红色机关则出现白鹤图案，返回一层扳动左数第二个扳手将白鹤图案移到框内；

再上二层抓住右边的吊环上三层，往右走，此处需要操控扳手使大炮瞄准半空的靶心，瞄准后靠近黄色发射器按R键发射，打中起始的两个靶心后又会出现很多移动的靶心，用同样方法打掉后绿龙图案出现，随后来到一层将左数第三个扳手拉下使得绿龙图案移到框内。



将四张邮票的位置都设置完后，站在中间的红色按钮上，左侧的暗门打开即可看见龙蛋，将蛋拉过拱桥，先收集红龙口中的泡泡再将龙蛋放到其他两个蛋旁边，随后左走即过关。

厚颜无耻的猴子



布娃娃来到阿拉伯世界继续进行冒险，可恶的猴子偷走了苏丹·欧尔斯国王的神灯，国王希望布娃娃能帮助他找回。从龙口中出来，刚一撞上猴子它便逃走了，将小木块拉到跳板旁，然后跳上后面的三个花盆上收集泡泡。下坡后借助悬挂的花盆跳上高台，再抓住出口处的花盆往下，接下来会经过一系列的旋转机关，而且最底层还布满了尖刺。

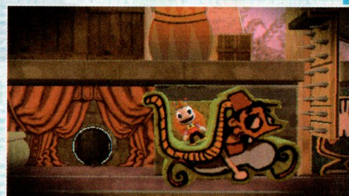
跳过初始的三块板后往下，再往左走借助跳板将上面的泡泡收集然后往右跳会自动滑下来。接着跳过三块旋转板向上，一系列跳跃之后来到滑轮处，滑到尽头时需要先等左下的旋转板都转到无火焰的一面时再迅速跳过去。随后会遇见一个不停移动的卫兵，其佩戴的大刀带电，此时跳到他身上吃掉泡泡就能干掉他，随后抓住椰树顶荡到另一边。

借助跳板一路向上，最后抓住顶端的花盆分别荡到左、右两边收集泡泡后下来往左。通过交替抓住墙壁和花盆一路躲过电蛇后往下后会遇上开着电铲车的士兵，同样跳到其身上吃掉泡泡即可搞定，再抓住花篮荡到火焰另一边，注意顶部有泡泡可收集，接着又借助跳板收集泡泡并往上即到达计分板。

贼窟

贼猴子似乎已经把神灯交给神偷阿丹了，国王再次要求帮他找回神灯。游戏一开始就遇见难题，由于路口守卫以及钉子铁门阻挡了布娃娃的前进脚步，所以只能另外想办法通过。布娃娃发现场景中有个年轻人被关押在一个小屋内，他说只要能将小车的绳索解开，他便能载布娃娃过去。一路吃掉泡泡来到吊臂旁，将一端的木箱拉下来，另一端的小车则得以自由。往右走上台阶来到屋顶，跳到屋顶左边的旗杆和鸟头上收集泡泡后从屋顶左侧跳下，抓紧时间跳到小车上过机关。

随之会遇见第二个难题，密室中有宝物，但是要找到钥匙才能打开。往右走，将扳手拉下后第一道石门打开，将近道的石块推到火焰坑里，远道的石块推到第一道石门下防止该门关闭，再回去拉下扳手，第二道石门打开。看到钥匙后将其拉回密室门口，谁知中了猴子的招掉入了陷阱，抓住花篮下降，途中小心带电的大刀，下来后沿斜坡向上，抓住花篮先荡到右上踩住红色机关，再荡到左上踩住红色机关，这样下层的两个石板都会升起，不过一段时间后会自动降落，所以抓紧时间借助升起的石板跳到右边的高台上。小心通过电斧机关后先跳过三个石板收集到最里面的泡泡，再返回来到上层，分别将三个红色机关踩下，下层的石板都会升起，抓紧时间跳到右



边的高台。之后走上之字斜坡时注意别被火球伤到，途中的坑洼处可作为暂时的避难所。

接下来的电斧机关很危险，要先待电斧荡到最右边时，再连续轻跳两次到达中间的安全平台，然后用同样方法通过第二个电斧。几个升降台机关难度都不高，一路往上来到顶层，触发最后一战，借助猴子荡到右边抓住顶部的神灯，在神灯缓缓降落过程中猴子会发射火球攻击，安全着地后，猴子遵守诺言，承诺从今以后做只善良的猴子。拉起神灯往右走，收集贴纸机关前的泡泡后将神灯贴纸贴上，出口门打开。

小游戏 蛇梯迷宫

本关卡遍布蛇机关，有的吐出尖刺，有的追赶，每个机关都考验玩家的跳跃和预判能力，难度不低，在实际操作时千万不能急躁，耐心观察悟出规律后再行动。另外在行动的过程中也不要忘了收集道具泡泡。

地毯上方

在魔法灯贴纸的作用下，灯神给了布娃娃一张魔毯，虽说是魔毯，但是操作起来很让人抓狂。本关一开始就要跳到魔毯上控制其飞行，抓住魔毯左右边的红色凸起分别控制向左或向右飞行，而抓住中间的向上或向下箭头则是控制魔毯的飞行高度。一路往左飞行能收集到不少泡泡，到达终点后跳上平台，往右走吃掉小屋中的泡泡后随着升降台到达小屋屋顶收集泡泡。



将神灯贴纸贴在机关上则出现辅助台阶，跳上去抓住花篮后左边的石门打开。进去跳上最左边的台阶，拉下花篮，神灯贴纸机关出现，将贴纸贴上，借助随之出现的辅助台阶跳上转轮，轮番抓住这几个转轮后可到达最右上平台。此处依然是拉下花篮呼出神灯贴纸，先借助辅助台阶跳到左边平台收集泡泡，再跳上转轮到达上层的左侧平台。跳上猫头拉下花篮呼出神灯贴纸，借助辅助台阶到达右侧平台（此处依次出现的三个辅助台阶都是一段时间后自行消失，而且几个转轮的换抓难度相当高，可在适当位置松开抓取键再按跳跃键换抓）。

接着往右走，出现两辆小车，如果碰上就会毙命，但是跳到车顶的话就会被弹起（小车被踩后会消失），因此可看准时机借此收集顶部的两个泡泡。将右边小屋中的泡泡收集后再次跳上魔毯。这次的途中会遇上尖刺机关，通过第二个尖刺机关后需立即向下，否则会被顶部的尖刺机关刺中。再向右，将魔毯停稳，跳到平台上拉动扳手打开石门，再跳回魔毯继续往右。

在一路升升降降前进的途中需注意不时出现的小车以及火球机关，通过第一个火球机关后会听见猫叫声，此时往上便能借助几个猫头跳上高空收集泡泡（此处需注意如果降落在猫头旁的屋顶上则会出现贴图BUG，很小几率能跳出来，只能自爆）。再返回魔毯，到达终点后上平台，贴上神灯贴纸，借助三架辅助台阶收集顶部泡泡后跳到顶端的右平台。再次贴上神灯贴纸后，灯神为答谢布娃娃而允诺护送布娃娃前往沙漠，随后跳进神灯即可到达计分板。

小游戏 猴子和谜之树

布娃娃站在苹果树下，树上的猴子们会丢泡泡下来，不过这里的猴子不怀好意，在丢泡泡的同时还会扔出带电的苹果，布娃娃在收集泡泡时一定要避开苹果，不然会被电死，不过还好苹果落地一段时间后会自动消失。

金色沙漠

By 福努比斯王子

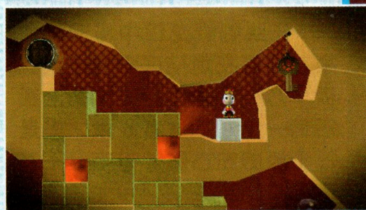
令人火大

从魔毯上往右跳后向下要开始一段地底之旅，此处的黄色正方体石块都是可以按R键敲碎的，一路收集泡泡并往下，小心通过火焰机器后会遇见一堆石块，注意别一味敲碎所有石头，先将白色石块拉到右边从而跳上右侧的高台收集隐藏的钥匙，然后再向下，左侧也有隐藏泡泡。

出密室后经过衣装小屋，随后的场景中树上树下都有很多泡泡，起初顶部的两个泡泡建议借助出现的小车跳跃先收集左边的，而右边的可从右边上树收集。注意右下角有个隐藏洞口，里面有很多隐藏泡泡。最后再上树往右上前进，别忘了收集斜坡下面白骨架内的泡泡。

随后听见被困的王子的骆驼的呼救声，此处需要解开“失落的水手庙宇”之谜才能打开通道，即把3个颜色各异的水果拖到指定的凹槽内。先拉下青柚丢到台阶下面，然后拖到绿色的坑洼处，这时左边绿色的台阶升高，上去拉下橙子，放进橙色的坑洼中后右边的橙色台阶升高，再将柠檬取下后放进黄色坑洼，机关得以解除后骆驼得救。

右边场景中悬挂的泡泡收集不到的话可以将橙子拉过去垫脚，随后冲下坡骑上骆驼，途中因为要收集泡泡所以建议速度尽可能慢，一旦从骆驼上掉落就只能自爆回起点了。



小游戏 跳跳狐

在类似弹珠台的固定场景内进行游戏，如果布娃娃踩上狐狸眼袋就会被弹到半空，从而收集漂浮在空中的泡泡。该游戏的难度不大，在挑战时只要注意别掉入中间的裂缝就能一直进行下去，直到获得自己满意的分数。

沙漠

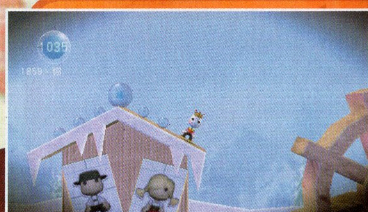
布娃娃要帮助石油王子建设游乐场，主要工作就是把各种颜色的圆木送到指定位置。

借助黄色圆木跳上远道的平台上收集泡泡，往右走跳上骆驼头顶穿上喷射包，将红色和黄色的圆木都扔到右边的场景中。接下来的操作目的就是调换红、黄吊篮的位置，先将红色圆木放进红色吊篮，然后来到右边穿上喷射包将黄色圆木放入黄色吊篮，之后乘坐升降梯登上塔吊拉动扳手即可调换位置，下来后再拿掉红色吊篮里的圆木，最终右边的红色闸门打开。

过闸门来到右边，再穿上喷射包将红、黄色圆木放到升降台上，启动扳手后升降台上升。随后依次

跳跃抓住悬浮的三个吊钩跳到小吊台上，穿上喷射包，将塔吊上的灰色圆木抓起丢入右上同色的烟囱里后，地面上红、黄色圆木再次出现，然后分别抓起丢入右下的同色烟囱里，出口闸门打开。

进入下一个场景，来到最右边穿上喷射包，先到左上收集泡泡，再转动背景上的三个大转轮使得各颜色的圆木分别输送到正确管道，右侧的出口闸门打开。往右走将所有圆木都运上船，再启动船往右行进，途中有很多泡泡，一定要慢速，否则错过了就回不去了，到达终点后再将圆木全部运进托盘即可。



随后往下走，过了独木桥乘坐升降台向下收集泡泡，到底层后往左利用弹跳板到达上层，将红色搭积木推下去，右边的吊板即会下降。接着一直往右，借助悬挂物收集大钟上的泡泡和钥匙，然后抓住松树的树梢往右前进，途中小心不要被奶牛推下冰面。

接下来就是一系列的拉拽跳跃，到达高处后分别将该场景中的两个扳手机关打开，然后借助风车跳上红色机关按钮即可搭乘观光缆车到达终点。

有趣的法老王

游乐园建造完工，不过还需要做完安全检查后才能开张。游戏开始后先在左边稍作等候，上面会有泡泡滚落。往右，先将右下通道的泡泡收集，再利用吊钩一层层往上将塔吊上的泡泡和隐藏钥匙收集。走上雕像，抓住秃鹫能获得泡泡，接下来的旋转台阶难度不大，上去后沿滑梯滑下，在碰碰车环节中不能着急，要看清车辆的运动规律后再行动，小心别掉下去，否则会被电死。



在摩天轮场景中，跳到中间的红色机关按钮上，转盘开始转动从而形成新的道路，收集泡泡后一直向右跳（金字塔顶端有泡泡）。被木乃伊弹射到上方后跳上小象开始过山车，顺利到达后过关。



小游戏 摇滚乳酪



本关中布娃娃站在一小块没有电的地面上，玩家只需控制布娃娃跳跃来躲避斜坡上滚落的乳酪。头顶会一直有泡泡掉落，如果来不及收集会被滚下的乳酪带走，坚持的时间越长，乳酪滚落的数量和速度都会增加。

小游戏 猎鹰竞速

本关是各种机关的合集，行动则主要以跳跃和摆荡为主，一路上会出现很多火球，还要拉拽水果进行交替摆荡，顺利到达终点后过关。

表现精湛



本关一开始就要迅速跳起抓住悬挂滚球收集泡泡，否则踩板松掉后就收集不到了，地上雪人身后还有一个隐藏泡泡。随后抓住树梢往右，来到滑雪场，小心不断出现的滑雪人，交替在近道和远道上行走就能很好地避开。

来到山顶接到新的委托任务，那就是山顶的热气球快没气了，要找到三个气球才能启动。通过缆车往上，收集两个树上的泡泡后跳下来即会落在雪橇车上，启动雪橇车很快便能找到第一个气球；再往雪橇车左侧探索，使用雪铲将火把推到右上的冰层，来回推动冰层就会慢慢融化，到达最底层遇见邪恶雪人，它会不断吐出雪球攻击，而且每隔几个雪球就会派出小雪人车，借助小车的弹跳吃掉雪人胸部的泡泡即可干掉雪人，顺利拿到第二个气球；回到雪橇上继续往右下前进，走过一段冰锥阵即能找到第三个气球。

回到热气球上跳起抓住上方的白球使得热气球上升，左右侧分别控制飞行方向。飞到场景最右边，树上有很多泡泡，收集后将热气球停放在计分板左边的指定位置，向左下探索便能收集到更多泡泡。

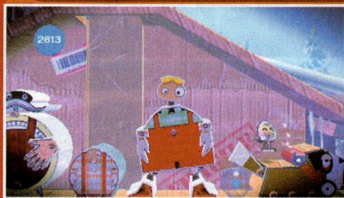
翻山越岭

By 克拉克·汉斯

登山之旅

时钟工匠克拉克的孩子小汉斯走丢了，布娃娃要前往参加嘉年华会并带回孩子。直接往右走，过电湖后坐上升降台，再抓住几个悬挂物来到左边扳手机关处，扳动后风车启动。跳上风车先收集左边屋顶的泡泡，再通过转动的风车跳上右边屋顶，屋顶上的冰层非常滑，要控制好跳跃的时机，一直往右到达下一个场景，这里需要搭乘溜冰人通过布满电的冰面。

顽固的决定



本关中布娃娃要继续寻找钟表匠走失的孩子，钟表匠克拉克还特意派了小狗相助。游戏开始后骑上狗背前进，每当小狗尾巴摇晃时就要在附近寻找较软的雪地按R键进行挖掘，不过如果遇上某些松软的雪地而小狗并没有摇尾巴，可千万不要下去，因为那

是陷阱。

在小狗第一次摇晃尾巴时，将旁边松软雪地下的泡泡收集后再抓住小狗上方的铃铛上去往左，泡泡全部收集后再次骑上狗背出发。上坡后遇上第二处铃铛，上去后能收集到不少泡泡，随后小狗再次摇晃尾巴时，下去探索即可。到达积雪堆时往下探索，这里的地面全是冰，非常滑，一不小心就会触电身亡。最后通过弹跳机关来到顶部，用石块踮脚拉下木板，上去后调出火焰贴纸贴在机关上，即可将挡住小狗的积雪堆融化。

往前走没多久，小狗就嗅到了小汉斯的味道，原来小汉斯在玩耍时发生了雪崩因而被困。下去后穿上喷射包，将小汉斯身旁的冰块全都搬走，最好留下一块用于收集右边的隐藏泡泡，然后推着小汉斯一路前进来到终点即可。

小游戏 界外

乘板子从冰山上滑下，途中的得分门需要跳跃通过，一定要掌握好跳跃的时机，否则一旦掉落冰面就必须从头开始，后期还会遇上生气的山羊，依然是要跳跃躲避，难度颇高。

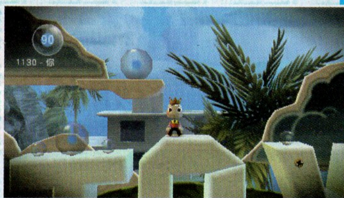


福华之镇 By导演

英雄史迪奇

布娃娃来到了电影城，起点处的字母平台顶部都有泡泡可收集，抓住旋转的字母可到达顶部。来到电影拍摄地，装备好喷射包后让布娃娃一直保持在摄象机的镜头内，直到外星飞船停止移动，机关解除（注意衣柜小屋的顶部有泡泡）。接着遇见带电机关，看准时机从下面的凹槽到达另一侧，注意可分别站在升降机器上跳到上空收集泡泡。往右前进，遇见尖刺机关，要掌握好尖刺的下落时机才能通过，通过后先将右侧两层房间里的泡泡收集，然后跳上机关顶部，通过弹跳到达怪物身上，上面有很多泡泡以及一把钥匙。

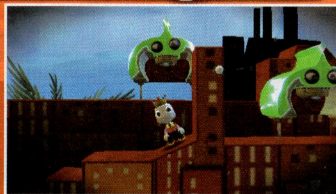
收集后往右，遇上带电的太空飞船摩天轮，难度非常高，要踩着不停旋转的飞船上到最高处，时机把握要非常精准。小心收集每个飞船顶上的泡泡后再跳上左上的摩天轮，同样将泡泡收集后抓住悬浮物跳到右边的摩天轮上，整个过程中都要注意，在跳到飞船顶部时一定要站在飞船正中，不要乱动，否则是会失去平衡而掉落的。最后就是抓住漂浮物通过岩浆区域，到达终点后过关。



小游戏 和死者竞赛

挑战恐怖鬼屋的关卡，内容非常丰富，流程也很长，遍地都是各种各样的机关，十分考验玩家的跑动和跳跃能力。

外星大本营



本关要拍摄潜入外星人母船的电影片段，布娃娃还是得卖力演出才行。起点左侧有一个隐藏泡泡，收集后往右，跳上平台，此处的三个机器人外壳都带电，钻到它们体内吃掉泡泡后即可消灭。往右吃掉太空舱内的泡泡后被飞碟传送到飞船内部，吃掉飞碟两侧悬挂的泡泡并干掉飞碟右边的小车。接着就是一系列的转轮换乘，此处的泡泡数量相当多，可慢慢收集，最终到达顶部后跳上转轮中间的机关，扮动开关转轮即会转动，直到将升降开关转到正上方再松开扳手。

但是上去后安全门却无法打开，此时要返回大转轮，先转动转轮使得蓝色的钥匙顺利滚落到蓝色区域，之后旋涡系统开启，接下来的红色钥匙如果在滚动过程中碰上旋涡，钥匙即会回到原来位置。任务完成后安全门打开，进去踩上机关即会快速上升，途中在收集泡泡的同时需要左右躲避带电的崖壁。

最后要对付的是一个机械大脑怪，它的弱点在脑壳内的小脑，战斗方针就是穿上喷气背包先将脑壳敲碎，再抓取炸弹扔到机械怪的小脑上，顺利消灭它之后抓住红色积木往上，收集完泡泡往左走便可到达终点。

不可能的任务

布娃娃大破外星飞船后光荣返回，在本关中拍摄的是间谍电影，布娃娃需要潜入反派泻那特的秘密基地。往右走，抓住降落伞一直往下，泡泡非常多，如果一次收集不全可自爆重新收集，不过要注意周围的带电崖壁。落地后往左走，此处会遇上几个杂兵，左右边的台子上都有气泡，需要踩上杂兵才能吃到。

接下来的电门机关处需要迅速将两边的红色机关踩下才能使升降机继续下降，顺利来到下一层后，进入更高难度的环节，要抓住红色滚木往左通过5扇电门，因为滚木的轨道是斜坡，所以在不控制滚木的情况下会自动向下滑动，因此很容易就因为惯性而贴上电门。

顺利到达最左侧踩上红色按钮后电门机关关闭，抓住滚木返回右边，此时右侧的闸门打开，站上跳台前要预判好，否则一头撞上上方不时出现的电板可不划算。下一个环节仍然是电门，可通过切换近道和远道来通过，之后需要快速向右跑，在电板靠近之前踩上转轮，使其转动后右边的闸门才会打开，否则就只能被左边的电门电死。

过河后沿着弓字形线路一直往上，途中还会遇上电板以及转动台阶，而且难度递增。到达最顶层先吃掉台阶上的泡泡，然后乘坐汽车一路加速过关，途中没有泡泡可收集，但是到达终点后往左走还能收集到泡泡。

恐怖的开端

本关的电影主题大家都很熟悉，那就是金刚劫持美女的桥段。一开始就遇上难题，狗仔队进来了，布娃娃必须要找到这三个人并没收他们的相机，演出才能开始。

进剧院后借助美女跳板跳到上空拿下三个狗仔的相机，在这之前最好先将泡泡收集。演出刚刚开始，美女主演就被金刚劫持了，抓住舞台上的吊环往上，顶部平台上有贴纸机关，贴上后会获得泡泡奖励。之后乘坐吊台继续往上，此吊台的左右方向需由



自己控制，途中乌云密布，但是泡泡也非常多，要重复多次才能集全，不过一旦碰上乌云就会毙命。

抓住飞机到达楼顶，此处是与金刚的BOSS战，金刚的攻击方式是不停用两个拳头砸地，可适当进行左右回避，一段时间后金刚会停止攻击并将脸凑近布娃娃，此时跳起来抓住金刚的眉毛，它便会痛得张开嘴，跳进它嘴里将三颗牙全部拔掉即可战胜金刚。如果没有一次性拔光所有牙齿，则需继续躲避金刚的拳头攻击，这时拳头的攻击规律与之前会大不相同，不过难度都不高，掌握好规律就好。

小游戏 摩托杀手

启动起点处的开关后调整斜坡的角度，然后驾驶摩托车前进，难度不高，途中散落着很多泡泡，速度太快就无法收集全。

嘉年华 By 造物者



派对终结者



布娃娃来参加造物者嘉年华会，不过现在还有任务需要完成，本关的任务就是为花车准备装饰贴纸。游戏开始后直接向右走搭乘飞机来到第一个场景，将黄金雕像一层层搬上三楼（途中注意电板机关），放进雕像凹槽，然后按照顺序拉动金刚的手指即可叫醒金刚，之后就会获得第一张贴纸。

往右搭乘缆车来到第二个场景（缆车中途往右下跳能吃到隐藏泡泡），往下依次将白色、红色圆木拉到指定位置，钟表即能正常运转，其中将白色圆木拉下来后要将下方的支杆拉高才能将圆木顺利拉上去。回到工匠那里，获得第二张贴纸，左右平台上有钥匙和很多泡泡可收集。

抓住铃铛往右荡来到第三个场景，这里需要帮助王子开采石油。站在最左边的油井口上将三块堵住井口的石块敲碎，之后跳到转轮上通过跑动使其转动起来，当左边的石油槽打满后石油开采成功，获得第三张贴纸。站在井架上往上跳，上面两个平台上都有泡泡。

第三个场景中需要将之前获得的贴纸都贴到花车上，分别是两个牛铃、一件比基尼上衣、一条比基尼裤和两片紫色华丽羽毛。贴完后右边的木板降落，走上去过关。

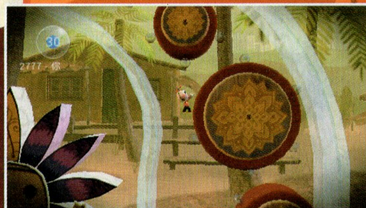
小游戏 超级火热

因为沙滩太热，所以要控制布娃娃在大皮球上行进，不仅要保持平衡还要控制皮球的滚动速度，难度很高的小游戏，需要经过一番刻苦练习才行。





欢愉之路



花车的贴纸还是不够，仍需要造访其他造物者获得另一半贴纸。先是遇上灯神，他被关在自己的灯里并且找不到钥匙。往左走跳过木板阵，站在红色按钮上获得刷子，带上刷子原路返回，在神灯前来回刷将灯擦亮后贴上神灯贴纸即可救出灯神，随后获得第一张贴纸。

跳上台阶抓住灯笼往左，来到第二个场景，这里需要帮助年幼的皇帝放烟火。依次跳上不停上下移动的跳板，注意第二个跳板下面有隐藏钥匙，到达左边后踩住红色按钮，吊环出现，抓上去一路滑下就能燃放烟花。为了表示感谢，皇帝奖赏了一张贴纸并将他的专属人力车夫借给布娃娃当司机。

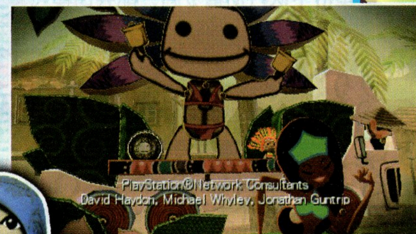
从滑道滑下，在空心平衡木终点处跳跃到对面平台收集泡泡，再往下探索鳄鱼的肚子。一开始的两个鳄鱼池机关很危险，要看准时机跳过去，最后吃掉鳄鱼嘴中的泡泡后往左走抓住鳄鱼池上方的旋木来到上层。往右走到头，先到下面将刚才鳄鱼嘴后面的泡泡收集，随后跳上回旋镖来到花车处。到左边的车底收集泡泡，再往右给花车贴上贴纸，分别是粉红管乐器、人力车夫、和三个红色滚筒。贴完后上台阶右走过关。

小游戏 巴西式重击

控制装置进行左右移动，使得足球掉落在装置左右边的两个弹板上从而射门，因为有门将，所以要掌握技术射出角度刁钻的球才行。每进一个球就会获得泡泡奖励，如果足球落地则游戏结束。

行进

开着自己装饰的花车开始游行展览，途中欢呼声一片，但是没有任何动作要素，只需欣赏制作名单。到达终点后，评审们一致认为布娃娃的花车是最漂亮的。上台阶，站在冠军台上领奖，上面会掉下很多泡泡，全部收集后游戏的整个故事模式的流程也就全部结束了。





文 胧月&koflover



作为一款战棋类游戏，本作的系统精显繁复，大量的地形、兵种和紧张感十足的操作都彰显其独特魅力。本次将详细地从方方面面讲解繁杂的系统以及流程中83关的全S级攻略方法。此外，关系到主人公全班同学个人能力改变的同学任务，我们也会在此攻略中全面披露其S级战术打法。

S·RPG

战场的女武神2 高卢王立士官学校		
战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校		
SEGA	2010年1月21日	日版	1～4人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上

战地系统指南

和大部分平面S·RPG不同，“《战场的女武神》系列”在战斗时分为俯瞰的平面地图和切换成某个单位单独视角的3D地图。对每个单位下达行动指令后，都会切换为立体的地形中的越肩式射击游戏视角，玩家可以细致地操作每个单位的跑位和攻击，并能利用各种地形做出下蹲、蹲中移动、卧倒、匍匐前进、翻越、攀登等辅助动作。

战斗守则

CP

每一个大回合内分为我方行动回合和敌方行动回合，不管哪一方行动，只要对单位下达了操作指令，就要消耗相应的CP。战斗时俯视地图画面的上方显示的勋章即表示当前CP数，每个步兵行动消耗1CP，而战车行动一次则视当前车体而定消耗1、2乃至更多的CP。除了对单位下达指令外，玩家使用指挥官命令（オーダー）也会消耗1～8CP。CP使用完毕后己方行动回合强制结束，转为对方的行动回合。如果本回合未消耗完CP就主动结束行动回合，那么多余的CP会累计进入下一次己方行动回合，但累计数量不能超过上限值。

指挥官命令

必须男主人公配置在地图上时才会出现的指令，在战斗中按下SELECT后选择“オーダー”即可发动。一次指挥官命令往往会耗大量CP，追求S级过关评价的玩家慎用。不过在遇到初次挑战的关卡时，玩家可以先进入任务发动一次“全域敌情收集要请”（早期可用“局地敌情收集要请”），查看地图上所有敌人的大概配置，然后退出任务重新挑战。

士气

战斗时，士气在俯瞰地图的画面左上角表示为“モラル”字样，呈指针盘形。打倒敌兵、占领敌方据点都能让士气提升，己方单位被打倒、步兵陷入不利状态或我方据点被占领时士气下降。此外，敌方将领的某些技能也会降低我方士气。士气高低影响着角色能力的发动几率，士气越高角色越容易发动技能。注意当士气降到0时，战斗就会因为全场官兵失去斗志而强制失败。

一次行动的流程

当玩家准备实际操作分布在地图上的我军单位时，需要先手动选择该单位。一旦选定后，该角色对应的消耗CP会从上方的CP栏中扣除，同时画面切换到该单位的近距离视角，这时用十字键或滑杆均可操作角色移动。角色在移动过程中会不断消耗画面下方的橙色AP槽，AP槽耗完后该角色无法再移动，因此角色的移动力就只要看其拥有的AP高低即可。

每个单位在行动中按下□键后就能使用一次武器，开枪、投掷手榴弹、挥剑、还是回复HP都算在使用武器中。一次行动只能使用一次武器，使用武器不消耗AP。未使用武器就直接结束单位行动的话，当前的这次武器使用机会并不会累积到下次行动。行动完毕后按下START键即可结束本次行动。

行动中注意点1：敌人的迎击

敌我双方的部分兵种都有迎击的能力，这些兵种即使不在自己行动回合，也能对闯入射程、正在行动的敌人自动射击。敌人的迎击在两种情况下会停止：一、闯入迎击射程的单位使用武器时；二、闯入迎击射程的单位按下START结束本次行动时。因此

当我方单位突入敌军本阵时，千万不要傻站着，要么立刻使用武器，要么立刻结束行动，总之不要白白被迎击。当玩家需要确认周围环境时，不妨在敌人举枪准备迎击时立刻按下□键，确认好行动路线后再度按下□键前进。

行动中注意点2：AP递减

在一个大回合内，我方的某一个单位在连续行动时，每次行动的AP量都会有所减少。这就限制了我方一个单位在一个回合内的行动效率，从某种程度上减轻了强力单位的“奥特曼”行为。

无视敌我的攻击

本作中的武器攻击制作得很真实，任何攻击类武器对敌我双方都能产生一样的效果。我方甚至可以利用敌军的区域榴弹来重创敌军单位，但同时也要注意，在使用某些广范围攻击兵种，如剑甲系、机枪系、榴弹系时，要注意被攻击范围内避免出现我方其他单位。

攻击连携

当我军两个单位距离很近时，只要对其中一个单位下达攻击指令，另一个单位也会对目标进行攻击——前提是目标要同时在两个人的射程范围内。角色之间拥有相性设定，这可以在角色的状态栏中查看，相性好的角色在连携攻击时威力会比通常要大。同样要注意连携攻击的范围内不要出现我方其他单位，以免误伤。

击破、发射和方向

用武器瞄准敌人时，屏幕上方会显示“击破·发射·方向”。“击破”表示当前武器需要命中多少次才能击倒该敌人，“发射”表示当前武器一次能攻击的次数。当发射数远远大于击破数时，我方就很容易在一次攻击内杀死对方。“方向”表示敌人当前用身体的哪个部分朝着我方，“前面”表示正面，正面朝向的敌人防御力最高，而且有一定几率对我方攻击进行回避，而如果是拥有盾牌的单位，正面几乎很难用枪械命中；“侧面”朝向的敌人防御力中等，我方可以对其要害施以攻击；“背面”朝向的敌人则完全没有注意到我方单位的存在，防御力最低，基本上不攻击其头部也能秒杀。



要害攻击

游戏中有两种单位——步兵和机甲类（敌我双方的战车，敌军的机枪垒、炮塔等）。无论是步兵还是战车都有其要害，使用武器时瞄准要害攻击均可对其造成绝大伤害。步兵类的要害在头部，战车类的要害是背面的蓝色方块，所以在对付它们时要调准好准星再进行攻击。这里需要注意的是炮塔，一旦我方单位进入炮塔的视野，炮塔便会自动转向面朝该单位，这会导致对战车兵很难攻击到要害。不过反过来利用这一点，我们也可以故意让防御力较高的技甲兵系走到特定位置吸引炮塔旋转，让其弱点暴露给我军远处的对战车兵。

要害攻击注意点1：地形防御补正

在攻击蹲在土堆后、趴在草丛中的单位时，该单位会有地形的防御补正，不但要求的击破数更多，而且也无法攻击到其头部。剑、手榴弹、迫击枪、榴弹炮和火焰喷射器是不受地形补正影响的武器，对于守在据点的敌人如果无法有效率地击破，可以先使用手榴弹将其炸出掩体。

要害攻击注意点2：敌方回避

虽然攻击头部能很快击倒敌人，但敌方的一些BOSS、ACE单位往往拥有很强的回避能力，所以保险起见还是瞄准他们的腿部攻击较好。不过即便是瞄准腿部攻击敌方还是有一定几率发动回避技能，这时我方的攻击虽然能打在他身上，产生的攻击效果却将大打折扣。

敌方特殊单位



黄头盔兵

击倒佩戴黄色头盔的敌兵可在战斗结束后获得更多素材奖励，因此如果发现了要尽量击倒。

红头盔兵

佩戴红色头盔的敌兵是敌方的小队长级单位，将其击倒后能明显看到指挥徽章碎裂，这样下一回合敌人拥有的CP数会-1。如果本场战斗是持久战，那建议玩家优先击倒该类单位。

敌方ACE兵

在进行每关任务时，战前查看敌方单位可看到以红字标示的特殊单位，如“暴君シマー”、“演奏家コージー”等。击倒这些ACE兵可获得武器开发图纸或特殊装备，击倒ACE获得的装备有时会强大到破坏平衡性，所以在二周目任务中刷取强力装备也是游戏方式的一种。

人造瓦尔基里

本作有不少关卡都有被称为V2的人造瓦尔基里，这些瓦尔基里非常强悍，即使我军的战车或剑甲猎兵都要3下攻击才能将其杀死。击破人造瓦尔基里比较好的办法是先消灭地图上的供给车，这样它们就会因为失去能源供应而陷入无护甲状态，攻击力也大大降低，同时不再能发射威力巨大的电磁炮，在装甲车护送关卡中，务必要先打爆供给车再让装甲车前进。敌方BOSSディルク可视作加强形态的V2，即使供给车被打爆后威力依旧惊人，但防御力大大削弱。

死亡救助

我方角色被敌兵杀死后，最好派另一名队员走到尸体附近将他/她救起，如果一致弃尸不管，那么在两回合后死亡的角色会强制入院，并在接下来的3天任务内无法出战。

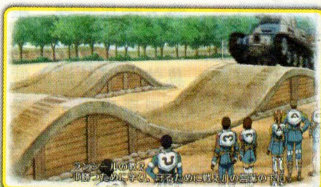


强制退避

选择地图上的单位按下△键可让其强制退避到后方，退避到后方的单位可随时从战场上我方任何一个据点派出。当准备退避的单位在据点外时，强制退避要消耗1CP；当该单位在据点内时，不需消耗CP即能完成退避。

战车对地形的修正

战车本体对地形主要有架桥、碎石和穿冰三种修正效果，架桥需要给战车的バックパック装备“工作装置”；碎石则要给战车的アーマー部位装备“掘削装甲”；穿冰则与车体本身挂钩，拥有○标志的车体可穿过山脉地图的冰块。战车车顶对地形的修正效果详见后文的“地图与地形效果”部分。



小队长任命

小队长的作用是：当小队长配置在地图上时，我方每回合的CP+1，主人公是默认的小队长角色，不可变更。而当剧情发展到一定阶段时，我方就能任命除主人公以外的小队长了，小队长越多，我方每回合的行动机会也越多。任命小队长的方式是到作战准备室的“グループ编成”一项里选择“队员选择”，使用□键选择任命的角色。

S级评价

本作S级评价仅和达成胜利条件的回合数挂钩，回合数小于该关卡的要求就能达到S级。



素材和单位

打完每关都能获得对应的素材报酬，这些素材可投入开发角色武器和战车兵装。素材共分1～5个等级，LV1素材在一周目1～4月可以获得，LV2素材在一周目5～8月可以获得，LV3素材在一周目9～12月可以获得，LV4素材则要从二周目开始才能获得。LV5的属于稀有素材，只有在二周目的战斗中反复刷取才会有一定几率掉落。注意还有一种特殊素材是武器零件，零件只能从过关报酬中获得，每次获得一件，所以很难收集。而一关结束后，参战的角色都能获得单位奖励，最活跃的两名角色获得的奖励最多，不活跃的角色获得的较少，虽然派上战场，但完全没有行动过的角色则不会获得单位奖励。单位奖励是我方角色转职为高级兵的必要道具。

地图与地形效果

本作共有近200种大小任务，尽管任务中的据点和敌人配置各不相同，但里里外外不外乎如下几个固定场景：アレーム村、ランシール士官学校（教练场）、リーンブルフの森、ディバル山脉、ダス沙漠、ユエル市、ロインダール峡谷、ドルフェイン矿山、アントホルト港、ダンダリアス舰上这几个地点。玩家除了要熟悉这些地点的各种设施位置外，还需注意特定地图上有可能附带的地形效果，这些地形效果有时会对战斗造成深远的影响，尤其是后期部分难点任务，想取得S级评价的话就务必不能忽略地形效果。

全区域地形效果

夜： 夜晚我方队员视野变短，需要距离敌人较近时才可发现对方。在一些需要全歼敌人的任务中，如果敌人匍匐在草丛中，加上夜晚地形效果，很可能导致我方很难发现。这时可尽量先派遣侦察兵巡逻出敌人的大体布局，再用突击兵和狙击兵击杀。给战车的车顶（ショルダー）装备上“照明装置”可打消战车所在区域（AREA）的夜晚效果。

雾： 我方步兵武器、车辆武器的命中率均会下降，具体可以从进入武器使用模式的准星看出来。雾天时，所有武器的准星都会明显变大。该地形效果对于我方的影响较大，尤其是战车、对战车兵、侦察兵这些需要精密射击的兵种，一次偏差也许就会让玩家无法达到S级评价。给战车的车顶装备上“消雾装置”可打消战车所在区域的雾天效果。

雪： 寒冷地形效果。雪天中，所有步兵单位在每回合过后都不会回复HP。给战车的车顶装备上“放热装置”可打消战车所在区域的雪效果。

吹雪： 我方队员死亡后的救助时间缩短，如果不在死亡后的一回合以内救助该队员，那么便会立刻被送往医院。

热射： 在沙漠白天发生的地形效果，热射会导致步兵的移动时消耗的AP速度加快。给战车的车顶装备上“散水装置”可打消战车所在区域的热射效果。

砂岚： 在沙漠白天和夜晚均会发生的地形效果，每两回合发生一次，砂岚会导致步兵的射击能力大幅下降。所以在沙漠地形作战时，玩家可根据回合的推进来分配移动和攻击。比如在砂岚发生的回合中可集中移动兵力、占领据点，而在砂岚平息的回合中集中歼灭敌人。

落雷： 在ユエル市白天发生的地形效果，街道中破损的避雷针会在每回合对靠近的单位造成雷击伤害。给战车的车顶装备上“避雷装置”可打消战车所在区域的落雷效果。

ラグナヒール： ドルフェイン矿山特有，每回合会不分敌我地提升HP的自动回复量。在该地形上，注意尽量不要给敌人留下一点HP拖到下一回合，这样会导致对方在下一回合几乎回复至满血，从而拉长战斗进程。给战车的车顶装备上“ラグナ抑制装置”可打消战车所在区域的回复效果。

区域中特定部分的地形效果

雪地： ディバル山脉特有，导致我方战车行动力下降，移动时消耗AP速度加快。拥有“恶路走行”能力的战车可不受雪地影响。

沙地： 沙漠特有，导致我方战车行动力下降，移动时消耗AP速度加快。拥有“恶路走行”能力的战车可不受雪地影响。

碎冰： ディバル山脉特有，地图上各处散落的冰块会阻挡步兵和车辆的移动，只有拥有“碎冰走行”能力的战车可通过。

毒沼： ユエル市特有，地面的紫色毒沼会导致步兵的HP减少，并导致我方战车行动力下降，移动时消耗AP速度加快。拥有“恶路走行”能力的战车可不受毒沼影响。

探照灯： ユエル市特有，当我方单位被探照灯照到时，照射范围的附近会被榴弹炮锁定，并在下回合遭到榴弹炮袭击，躲在战壕内可回避榴弹炮袭击。注意不要将步兵停留在锁定区域内结束本回合。

流水： ロインダール峡谷在夜晚发生的特有地形效果，导致白天能够行走的河床被流水填满，无法行走。

ラグナ盒： ドルフェイン矿山特有，矿山中分布的蓝色小型棱柱中装有拉格纳矿石，对该矿石开火会产生小范围的爆炸，波及周围单位。注意尽量让我方步兵远离它们。

兵种

本作共有5大兵科，细分下来35种兵种，每个兵种都有自身的独特用法。5大兵科包括侦察兵、突击兵、对战车兵、支援兵和技甲兵，在兵科教练场分配经验时，由该兵科衍生出的其他兵种也能顺势升级。各兵种提升到一定数值时可习得指挥官命令。最初玩家能够看到的等级上限是25级，只要将任何一个兵科升到25级后，所有兵科的等级上限均上调至50级。

每个兵科的最基础兵种与该兵科相同，当玩家从关卡中获取到各种素材并满足转职需要时，就可以让基础兵种转职为中级兵乃至上级兵。需要注意的是，兵种转职时是和角色挂钩的，玩家无法借由一次转职就改变该兵科对应的所有角色的职业。除了兵种的专属技能外，每名角色也有各自的专属技能，角色技能与剧情的进程、支线剧情的触发有关。

侦察兵科

细分为侦察兵（初级兵种）、上级侦察兵（中级兵种）、侦查猎兵（由上级侦察兵衍生的高级兵种）、重侦察兵（由上级侦察兵衍生的高级兵种）、狙击兵（中级兵种）、狙击猎兵（由狙击兵衍生的高级兵种）、对战车狙击兵（由狙击兵衍生的高级兵种）7个兵种。

侦察兵（推荐）

以侦察为主要任务的兵种，移动力（AP）高，视野广，但是防御力和HP都不乐观，无法顶住敌军的火力包围网。使用武器为来复枪，每次攻击时射出的弹数较少，不过在瞄准敌军头部攻击时还是有机会一击击倒。

上级侦察兵（推荐）

HP、防御、回避、射击和AP都均比侦察兵强出一个档次，基本攻击方式不变。

侦察猎兵（强力推荐）

拥有全35种兵种内最高的移动力，各项能力均比上级侦察兵高出一个档次。

狙击兵（推荐）

移动力相比侦察兵约缩水一半，持有特定武器狙击枪，武器有弹数限制，能进入主视角射击模式。除了射击能力有所上升外，移动力、防御和HP都降至最低水准，适合从远处秒杀敌兵或重创BOSS。

重侦察兵

移动力下降到最基础的侦察兵水准，防御和回避也均有不同程度的下降，但武器加强，HP量增多，是介于突击兵和侦察兵之间的中庸兵种。

狙击猎兵（强力推荐）

HP进一步降低的远程攻击特化兵种，武器有弹数限制，但每次攻击能射出3发子弹，对付V2或各地图ACE等敌方棘手兵种有特效。无论是狙击兵还是狙击猎兵，其移动力都较低，因此可以让移动能力较强的侦察兵为其拓展视野，发现敌人后切换回狙击系兵种将其远程歼灭。由于有弹数限制，且每回合只能补充1发子弹，所以玩家可派遣一名支援兵跟随，或在每回合结束时让狙击兵撤退到后方，保证其火力充足。

对战车狙击兵

对人对战车均有不错的效果，相比对战车兵射击更准确，更容易瞄准敌军战车的弱点。

机关枪兵（推荐）

拥有大范围攻击的扫射机枪，一次能射出50发子弹，比起突击兵的散射机枪不太好瞄准。不过子弹数多是其优势，注意机枪兵在扫射攻击时，准星左边的弹幕比右边要密集很多，所以对付单个敌人时，要将准星故意向目标的右边偏离，左侧的密集弹幕一般能秒杀没有盾牌防守的敌人。

重机关枪兵（推荐）

移动力有所下降，子弹的威力比普通机关枪兵更高，可用来防守据点，在某些要求守据点或全灭敌人的关卡非常好用。

机关枪猎兵（推荐）

机关枪兵的再度强化版，移动力、射击、防御、HP均有所提高，一次射出的子弹更多。

对战车兵科

细分为对战车兵（基础兵种）、上级对战车兵（中级兵种）、对战车猎兵（由上级对战车兵衍生的高级兵种）、机动对战车兵（由上级对战车兵衍生的高级兵种）、迫击兵（中级兵种）、重迫击兵（由迫击兵衍生的高级兵种）、机动迫击兵（由迫击兵衍生的高级兵种）7个兵种。

对战车兵（推荐）

对付战车、机枪垒、炮塔均有不错的攻击效果，另外对榴弹、彻甲弹等爆炸系武器有较高耐性，缺点是对人攻击力不足，对同类的对战车兵敌人几乎没有好办法，且无法精确瞄准。

上级对战车兵（推荐）

射击能力和移动力与基础对战车兵一致，防御力、回避和HP有所强化。

对战车猎兵（强力推荐）

防御、回避、HP和射击能力均在上级对战车兵的基础上有所强化，并且能装备专用强化对战车枪，攻击战车的弱点一般能够秒杀，对付HP较高的炮塔也只需要两炮。

机动对战车兵（推荐）

攻击力与上级对战车兵一致，优秀之处在于多出100点AP，行动距离远，为绕到战车背后攻击弱点提供了移动力保障。

迫击兵

失去对战车、炮塔、机枪垒的攻击能力，但拥有高威力的片杀武器榴弹（相当于远程手榴弹），用于攻击扎堆的敌人或把敌据点的守兵炸出据点范围。

重迫击兵

攻击范围和攻击力均有所提升，但移动力下降，能装备特有武器重迫击枪。

机动迫击兵

比起基础迫击兵只是单纯地将AP提高100，能一次行动更远的距离。

突击兵科

细分为突击兵（初级兵种）、上级突击兵（中级兵种）、突击猎兵（由上级突击兵衍生的高级兵种）、强袭兵（由上级突击兵衍生的高级兵种）、机关枪兵（中级兵种）、机关枪猎兵（由机关枪兵衍生的高级兵种）、重机关枪兵（由机关枪兵衍生的高级兵种）7个兵种。



突击兵（推荐）

对人战的主力兵种，移动力逊于侦察兵，视野也较短，同样能使用副武器手榴弹。突击兵各项能力都很平均，能攻能守，主力武器是每次射出20发子弹的散射机枪，射程中等，一般与敌人进行中近距离战斗。

上级突击兵（推荐）

基础突击兵的强化版，除了移动力外的各项数值提升，持有3枚手榴弹，作战思路与基础突击兵一致。

突击猎兵（推荐）

上级突击兵的强化版，除了移动力外的各项数值提升，防御力和回避性能都不错。

强袭兵（强力推荐）

移动力提高，射击能力降低，没有手榴弹，取而代之的是拥有火焰喷射器。火焰喷射器无法像散弹机枪一样瞄准敌人的头部，也无法像手榴弹一样炸毁土堆或圆木，但单发攻击力高，对付下蹲或躲藏在草丛内的敌人一样能造成大伤害。另外，火焰喷射器对付敌军的机枪垒（トーチカ）也有不错的效果。

支援兵科

细分为支援兵（基础兵种）、上级支援兵（中级兵种）、支援猎兵（由上级支援兵衍生的高级兵种）、卫生兵（由上级支援兵衍生的高级兵种）、乐奏兵（中级兵种）、乐奏猎兵（由乐奏兵衍生的高级兵种）、军乐兵（由乐奏兵衍生的高级兵种）7个兵种。

支援兵

能从远处对己方单位（包括步兵与战车）进行回复，HP和防御力都很低，在瞄准敌人头部射击的情况下还是有一定机会秒杀的。我方单位在靠近支援兵时能自行补充弹药，该兵种可用作支援对战车兵和狙击兵。

上级支援兵

移动力高，其余各项能力比基础支援兵也有所强化，能够一次让我方某个单位完全回复。

支援猎兵

相比上级支援兵在攻击力上有所提升，能够对区域内的所有我方单位进行回复。

卫生兵

完全回复兵种，能复活我方在战场上的死亡单位，战车除外。

乐奏猎兵

能力相比乐奏兵进一步强化，能进一步提升我方步兵的能力。

乐奏兵

通过吹奏乐器提高步兵的战斗力，在集中攻击BOSS时可为狙击手提供强力支援。移动力强，在占领据点时甚至比普通侦察兵更有效率。

军乐兵

比起乐奏兵除了HP外具有强化，能通过奏乐引起敌方异常状态，不具泛用性，对付极个别的强力BOSS时能略发挥作用。

技甲兵科

细分为技甲兵（基础兵种）、上级技甲兵（中级兵种）、技甲猎兵（由上级技甲兵衍生的高级兵种）、特殊技甲兵（由上级技甲兵衍生的高级兵种）、剑甲兵（中级兵种）、剑甲猎兵（由剑甲兵衍生的高级兵种）、爆剑兵（由剑甲兵衍生的高级兵种）7个兵种。



技甲兵

持有盾牌的近身肉搏系兵种，防御力较高，拥有排雷能力。排雷方法为，走到地雷上方，待画面出现“除去”字样时按下圆圈即可。如果没有排雷的情况下继续前进，依然会被地雷炸伤。

上级技甲兵

拥有排雷和埋雷的能力，HP和防御比起基础技甲兵有所增加。

技甲猎兵

HP、防御和回避进一步强化，移动力不变，能够设置对战车能造成可观伤害的大型地雷。

特殊技甲兵

HP和防御力有所强化，拥有令敌方步兵眩晕的闪光手榴弹，眩晕状态的敌兵无法迎击和反击。

剑甲兵（推荐）

失去排雷能力，HP和防御力大幅强化的同时也有移动力下降的缺点，以剑为武器攻击范围内的敌人。

剑甲猎兵（强力推荐）

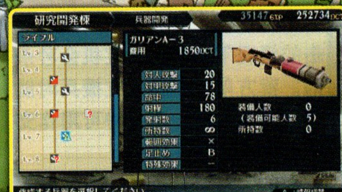
对比普通剑甲兵在移动力、防御和HP上均有加强，拥有特殊武器大剑，范围更广、杀伤力更强，是后期的主力兵种。在让技甲兵对人攻击一时强化后，剑甲猎兵是对付V2的优秀兵种。

爆剑兵（强力推荐）

对人攻击力低，但对甲攻击高，且拥有优秀的防御力，能够冲到敌军深处给战车致命一击，缺点是虽然能攻击到战车背面，却无法瞄准蓝色弱点。在击破由众多V2守护的供给车时也有不错的效果。

兵器的研发

在学校的“研究开发栋”可进行兵器的各种研究开发，以获得更精良的武器装备。花费一定金钱和对应素材，可以研发出更高级的兵器。研发高级兵器时需要先从低级兵器开始一步步升级，而兵器的新品种需要得到特定素材“零件”后才会出现，某些新兵器还需要特定的设计图纸。零件是完成对应任务的奖励，而设计图纸则是在击破任务中特定的ACE士兵后才能获得。想研发新兵器的话，不但要有一定的资金，还需要有足够的任务完成度。



研发兵器时需要按照等级顺序一步步进行升级，兵器还有泛用和专用之分，泛用兵器研发时不需要消耗素材，而且研发后可以一次性为对应的所有兵种装备，没有数量限制；而专用兵器则有数量限制，只能一件一件地制造，研发时也需要消耗素材，但性能要比泛用兵器好得多。

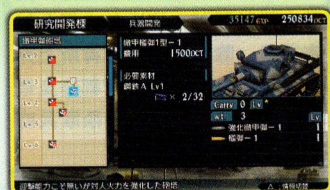
兵种暂时强化

在“研究开发栋”还可以对兵种进行暂时性强化，选择好两种材料进行组合，再花费少量金钱，就可以对指定一类兵种进行强化，强化效果持续到下个任务结束前，每次开始任务前只能强化一次。强化效果的种类，由兵种的种类和材料1的种类所决定；而强化效果的好坏，则由两种材料的种类决定。注意选定素材的先后顺序也会导致效果发生变化。



战车的改造

在“研究开发栋”可以生产战车的各个部件，并自行组装。战车可以从车身、炮塔、车顶（ショルダー）、装甲（アーマー）、背包（バックパック）、涂装和徽记（ステッカー）这7个方面进行自由改造，各个部件性能千差万别，重量也有所不同，各部件的总重量不能超过战车的最大载重量，战车的总载重量由车体决定。



车身：决定战车的种类，分为坦克和装甲车两大类。坦克攻防能力出色，适合攻城拔寨，但移动力较低，在恶劣地形下很难发挥出应有的实力；装甲车的攻防能力比坦克逊色的多，但移动能力优秀，而且还拥有搭载步兵的能力，在很多恶劣地形下也能移动自如。此外，坦克和装甲车又细分为很多不同的车型，它们的性能和特点也有很大的差别，可以视为战车中的不同“职业”。

炮塔：决定战车的武器。炮塔位置可以安装的武器种类非常丰富，分为彻甲弹炮、榴弹炮、区域榴弹炮、喷火炮和机关炮这5大类，它们的性能和攻击方式各有特色，操作起来的感觉也完全不同。彻甲弹为对敌方机甲类单位专用，修正了命中以后对步兵的效果也不错；榴弹炮与步兵榴弹炮一样，是片杀式的对步兵专用爆炸武器；使用区域榴弹炮需消耗不少CP，可跨地图攻击指定位置，但在设置完毕后必须等到下一回合才能发动；喷火炮同样是对人、对机枪垒的强力武器，比起榴弹炮的缺点是射程较短，机关炮威力最小，却是战车惟一可以用来迎击的武器。

车顶：车顶装置拥有各种重要的辅助效果，如照明、消雾、放热、散水等等，还有增加机关炮发射弹数的装置，可根据战场的需要来选择。详细效果可参看前文介绍。

装甲：决定战车的装甲。装甲决定着战车不同位置的防御力，并且某些装甲还拥有碎石能力的“掘削装甲”，可冲破战场中被石块所阻碍的地形。

后备箱：决定战车的后备装置，最重要的就是可以架桥铺路的“工作装置”，以及提升战车移动力、HP、搭载人数等等。

涂装：决定战车的外表涂装，除了各类迷彩涂装以外，某些特殊涂装还影响到战车的攻防能力。

徽记：决定战车炮塔位置的徽记图案，和涂装类似，也对战车的能力进行细微调整，推荐使用用以修正准星的“射击补正”。许多徽记是需要联动或者官方下载才能够得到的。

1～12月全关卡S级攻略法



1月 January

Story 反乱军との遭遇

胜利条件：敌军全灭

败北条件：主人公死亡/20回合经过/士气降到0

解说：教学关，敌人只有两个，开始后主人公单人冲锋，瞄准敌兵头部射杀即可。

Story 入学试验

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：先在1区让主人公移动到上方据点守兵的侧面，在未引起其注意的前提下将其击毙后占领据点。接着从2区的连通据点派出突击兵夺取上方据点，2回合以内可完成任务。

Key 战技演习

胜利条件：全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：敌军只有侦察兵和突击兵，对于躲在土堆后的突击兵可使用手榴弹将其炸死，1回合内就能解决战斗。

Key 踏破演习

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：注意路面的地雷，让我方突击兵利用据点前的草丛消灭敌军突击兵，接着走到地图左侧的土堆后射杀此处守着据点的敌兵。随后让主人公斜插据点上方的小巷，沿着右侧的建筑物入侵敌军本据点。

Free 教练场 游击战

胜利条件：全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：本关取得S级的要诀是做好侦查工作，除了地面能直接看到的敌兵外，草丛内会潜伏两个左右的敌人，让侦察兵靠近草丛行走，发现潜伏的敌兵后使用手榴弹将其消灭。

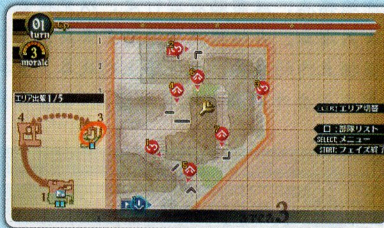


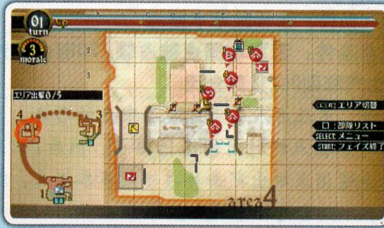
Story アーレム解放战

胜利条件：击破敌军指挥轻战车

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：4区的草丛中可能隐藏着地雷，突破这里后就马上占据敌人的据点，然后从3区连通据点派出突击兵，消灭把守这里的敌军。派出对战车兵打爆战车附近的能量罐就能秒掉战车。







2月 February



Key 装甲车演习

胜利条件：全灭敌军

败北条件：我军战车被击破/20回合经过/士气降到0

解说：先将我军战车/对战车兵派到第一辆敌战车背后，利用攻击弱点将其消灭。接着继续移动战车/对战车兵，以同种方法消灭第二辆战车。指挥侦察兵绕到敌兵背后，注意别被发现，从背后瞄准头部将其射杀。

Key 夜间共同演习

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：先让主人公经由地图中央的塔楼占领1区右上角的据点，接着在2区的连通据点派出突击兵，冲到目标据点投掷手榴弹，再补枪将其射杀后占领。



Key 不屈の战车杀し

胜利条件：击破敌对战车兵长

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：开局仅操作主人公占领4区下方据点，接着从1区的连通据点派出突击兵，冲到最下方可见到BOSS。该BOSS的回避率较高，如果没有能绕到背后，那么保险起见还是瞄准腿部攻击较好。

Key 行军试验

胜利条件：到达指定地点

败北条件：我军本据点被占领/5回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：战斗开始后先让主人公占领2区上方的连通据点，注意贴右边行走，以免被敌方突击兵蹭血。占领据点后派出突击兵，消灭连通据点内的敌兵。无视路上的战车，直接指挥主人公冲到指定地点即可在2回合以内结束本关。

Key 真夜中的制压

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：先让主人公穿过地图中央的塔楼，占领与本据点斜对角的连通据点。然后在2区的连通据点派出突击兵占领敌军本据点，就能在一回合内结束战斗。

Free 通信共同演习

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：派出一名突击兵占领3区左侧据点后（如果HP不够的话可撤退到后方让另一名突击兵守据点）。在2区的连通据点派出一名侦察兵占领左下角据点，在刚刚占领的这个据点派出战车，一直开到地图的右端，攻击敌军战车的弱点将其消灭。接下来依旧从2区的连通据点派出侦察兵，占领目标据点即可。



Free アーレム村 游击战

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

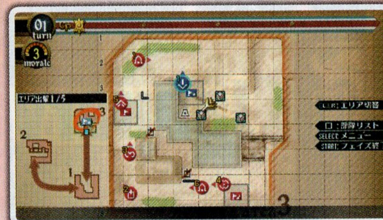
解说：用侦察兵经由塔楼占领1区右上角据点，接着从2区的连通据点派出战车清理仓库中的障碍，下面随便派侦察兵占领目标据点即可。

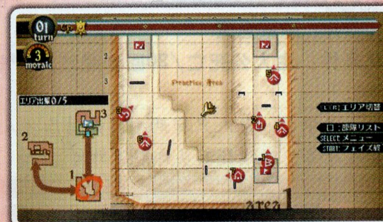
Story レーヴァテイン杯 预选

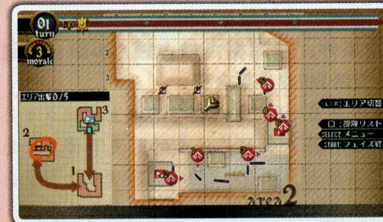
胜利条件：击破敌狙击长

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：2区有不少地雷，战车前进时注意回避。狙击兵长躲在土堆后，回避和防御数值都很高，可以用手榴弹快速杀掉。







3月 March

Key あの桥を突破せよ

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：我军战车要事先装备架桥的"工作装置"。开局先用侦察兵占领我军本据点正上方的据点，在4区派出战车干掉视野内的敌战车并架桥。下面派突击兵经过该桥直取敌本据点，1回合以内可以结束战斗。

Key 防御试验

胜利条件：防御我军本据点6回合/全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵全灭

解说：敌军配置的随机性较强，仍然要注意潜伏在草丛里的敌兵。战车不仅威力大，而且还能将敌兵碾轧出草丛，一举两得。除草丛外还需注意3区地图中间的小巷和2区最下方区域，防止敌兵潜伏。

Key 地下道からの奇袭

胜利条件：全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：先从我军本据点派出一名突击兵，顶着炮火夺取3区上方的据点。接着从该据点派出对战车兵消灭旁边的敌军战车和机枪塔。最后用侦察兵和突击兵配合，侦察兵先快速巡视地图并尽量打倒视野内较远的敌人，较近的留给突击兵对付。

Key 英雄と呼ばれた兵士

胜利条件：防御我军本据点6回合/全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵全灭

解说：我军本据点配置主人公和突击兵，突击兵原地防守，主人公夺取正上方据点。在夺取的据点里派出突击兵，从背后瞄准敌方ACE的头部将其消灭，继续让该突击兵占领1区右侧的据点。从4区的连通据点派突击兵占领该区右侧据点，最后只要派两名突击兵消灭4区上方的敌人即可。想拿S级评价的话仍要注意草丛中的敌人，用机动力较强的侦察兵注意贴边巡视。



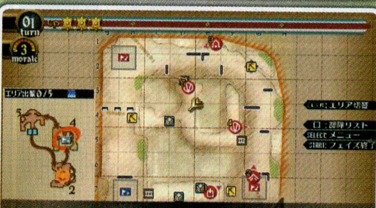
Story 要人护卫任务

胜利条件：护送用装甲车到达目的地。
败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：一周目时我方战力较弱，即使打爆了供给车也无法与BOSS硬拼，想在这一关获得S级评价就不能与V2纠缠，BOSS更要无视。

第一回合内，护送车所在的4区先仅配置一名突击兵，指挥该突击兵占领右边据点，成功占领后撤离。指挥装甲车到达该据点，移动到4区。从4区的我军据点内派出对战车兵，击破右上方的敌军供给车，让指挥装甲车顶着V2的火力向右下角移动（装甲车HP不够的时候就让支援兵回复）。像这样经由据点到达2区。用突击兵夺取2区左侧据点，并派出对战车兵消灭供给车后，移动装甲车直达目的地。







4月 April

Key 物资の行方

胜利条件：回收3个物资
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：目标物资的位置是随机的，观察俯瞰地图上“エリア出击”字样旁是否用黄色的正方体标志，如果有表示该区域有目标物。需要注意3区下方有一处被两根圆木堵住的小路，如果物资藏在里面，就要用手榴弹、对战车枪或榴弹等爆炸型武器将木头炸开。

Key 苍き影

胜利条件：击破5区的剑甲兵长
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：本关由2区和5区两个区组成，剑甲兵长在5区的正北方高台上。获得S级评价可完全无视2区，只要安排战车守住本据点即可。如果玩家有多个狙击兵可轻松消灭高台上的敌方ACE，并在远处将剑甲兵长击毙。如果没有狙击兵，可以用迫击兵打倒高台上的敌方ACE，BOSS交给技甲兵解决。

Key 农村脱出作战

胜利条件：护送用装甲车到达目的地。
败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/8回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：在2区配置对战车兵对付敌军战车，4区用侦察兵和突击兵消灭右侧桥上的敌人。让装甲车经过大桥到达敌方据点，将所有守据点的敌兵都撞出据点范围外后派侦察兵占领，转移装甲车至2区。2区下方的据点旁有敌军的对战车炮，派对战车兵将其消灭并顺势占领下方据点，移动装甲车至此，转移到最后的1区。

Key 不稳な动き

胜利条件：占领敌军本据点。
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：敌军据点在5区的正北方，要想获得S级评价得无视4区。先在3区配置侦察兵，夺取上方据点。从5区的连通据点派出战车，击破挡路的敌军战车后，向敌军本据点发射榴弹，将驻守兵力全部炸出据点范围外，然后依旧从5区右方据点派出一名侦察兵，直接占领对方据点。

Free リ-ンブルフの森 游击战

胜利条件：防守我军本据点6回合/全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵全灭

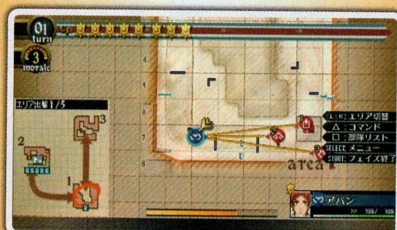
解说：让战车装备“工作装置”修好本据点附近的两个梯子，派对战车兵和突击兵依次镇压据点，注意确保连通据点的两侧都有兵把守。敌人数量不多，但草丛和一些小路里可能有残余。

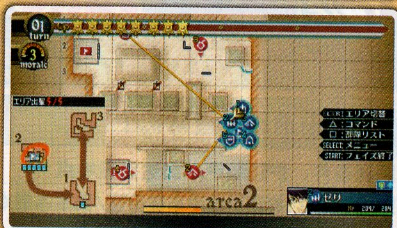


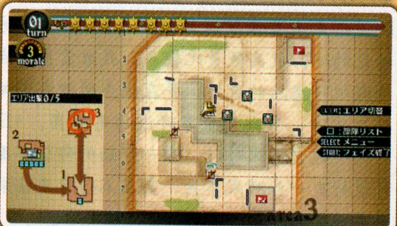
Story ダルクス人集落解放战

胜利条件：占领敌军3处据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：使用能够行走冰面的多目的装甲车，并装备火焰喷射器，可秒掉杂兵。开始后先让战车搭建设施，然后主人公干掉上方的狙击手后占领据点。战车穿过据点上方的碎冰，清理掉上面的杂兵，右边的炮塔交给对战车兵。由于敌方回合时BOSS会复活敌兵，所以之前我军打死敌兵后都要记得“收尸”。BOSS的回避率很高，为了追求S级评价可不在他身上浪费火力。确保本据点不丢失的情况下快速占领目标据点即可。BOSS的攻击力很高，且机动性好，本据点派两名步兵防守是比较保险的做法。







5月 May

Key 第4独立迫击队

胜利条件：防卫我军本据点6回合/敌方单位全灭

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：先把兵力集中配置在4区的本据点位置，突击兵配合装甲车消灭掉门口的守军，另外需要派一个对战车兵解决敌方战车，最后全军保护侦察兵占领敌方据点。之后5区敌军的威胁主要是在于两辆装甲车，绕后将其解决掉就可以全面出击歼灭敌军了。

Key 备蓄物资を回收せよ

胜利条件：回收4个物资

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：本关的任务只是要求收集随机分布在地图各区域的物资，尽量避免和敌人无谓缠斗。敌方军力不算很强，以短射程的突击兵和剑甲兵为主，我方派出的侦察兵不但拥有射程优势，高移动力也有助于收集物资。不过注意2区有敌方战车和炮台，应优先用战车或对战车兵将其解决以避免伤亡。

Key 炮台突破试验

胜利条件：占领敌军两处目标据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：需要利用战车或对战车兵攻击炮台弱点将其消灭。敌兵配置主要是突击兵和狙击兵，对战车几乎没有威胁，可以用战车直接碾压敌军防线，再用高移动力的侦察兵或突击兵来抢占据点。

Key 山顶の要塞

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：先从2区出发，迅速占领左上角的敌据点。再由此据点来到5区左上角，消灭掉敌供给车和炮台，就可以全力向敌军本据点冲锋。据点边的V2可以无视，只需要消灭掉突击兵即可。

Free ディバル山脉 游击战

胜利条件：敌军单位全灭

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

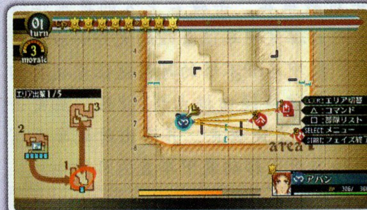
解说：我方兵力部署应重点放在4区，借助战车冲破敌方防线，再由突击兵或侦察兵清理掉失去掩体保护的敌人，不要给敌方迫击兵反击的机会。1区的敌军数量不是很多，除了炮台需要专门对付外，其余敌兵用突击兵冲锋就足以解决。依然注意小道中有可能隐藏了敌人。

Story レ·ヴァテイン杯 准决胜

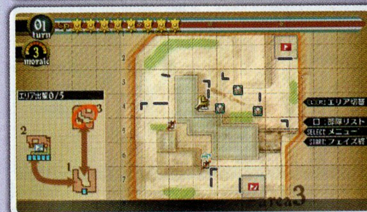
胜利条件：击破敌军指挥车中战车

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：我方按照“2－1－3”的顺序逐步歼灭敌军即可。在1区强制部署的主人公可以去消灭左上方的狙击兵，顺便占领附近的据点，之后我方就可以从2区左下方的据点出击，从背后消灭地图下方的敌人。接下来1区和3区的行进路线，以战车为先锋吸引火力，后面步兵跟上。最后的BOSS指挥中战车用对战车兵绕后可一击秒杀。







6月 June

Key 遗迹调查队护卫

胜利条件：护送装甲车到达目标地点

败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：本关要求护送用装甲车到达3区上方的目的地，敌兵数量比较多，我方需要重点清理把守据点的敌兵，并在据点两侧都安排步兵把守，直到装甲车开过后再撤离。4区的两个炮台很难对付，在一开始的部队部署时最好有一些对战车兵，实在不行就先让装甲车堵枪眼，过后再找机会修理补血。

Key 森の番人

胜利条件：防卫我军本据点6回合/敌方单位全灭

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：战前给战车配备“除雾装置”，避免因为射击失准而浪费时间。敌兵有很多都站在高台上，用射击精确的侦察兵或狙击兵来对付。战车没有除雾装置的话作战效率会比较低，这时候也可以考虑派出技甲兵或剑甲兵来作为吸引火力的肉盾。

Key サンドスイ-パ-

胜利条件：敌方单位全灭

败北条件：军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：在夜间又是在沙尘暴环境下作战，侦察兵和狙击兵的先天优势比较明显，不过考虑到敌军有V2，袭击供给车的兵种也必不可少。敌兵实力不强，主要障碍还是恶劣的天气。

Key 铁壁の装甲车

胜利条件：击破敌军指挥重装甲车

败北条件：军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：任务中要求击破的目标在3区，我方可以考虑部署重兵从4区直接向3区突袭，能节省很多时间，但因为没有据点支持，风险相对较大。稳扎稳打的话建议先占领5区下方据点，再逐步向4区和3区前进。最后的BOSS火力非常凶猛，从左侧高台攻击会比较安全。



Free ダス沙漠游击战

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

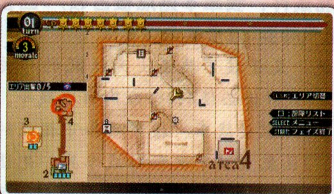
解说：相对比较轻松的一关，虽然战场有3个区域，但只需要从1区冲向5区占领左下方的据点即可，路线不长而且敌军不强，依靠战车掩护，步兵冲锋的方案强占敌据点即可，顺利的话可以一回合过关。

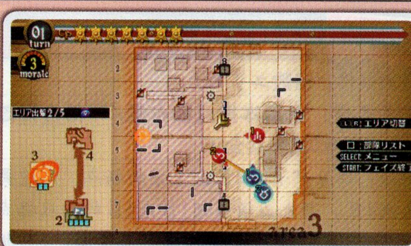
Story 武器库への道

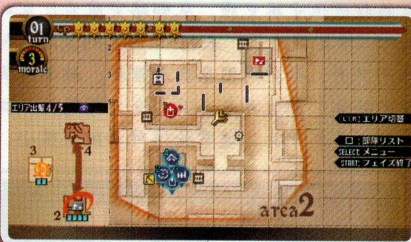
胜利条件：アバン或コゼット到达目标地点

败北条件：アバン或コゼット濒死/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：任务目的要求アバン或コゼット到达3区左侧的目的地，虽然路程不远，不过事先需要打开A点或B点的门，地图的2区和4区有对应开门的机关，派步兵打开就行。本关不需要和敌军纠缠，派高移动的侦察兵开门后一路冲往终点就行。规划好行动路线躲开敌方战车攻击的话，足以一回合过关。另一种邪道打法是无视系统提示，直接把主人公转职为对战车兵，从3区右侧的小巷里干掉机枪垒和本阵里的敌坦克，女主人公一路直取据点。





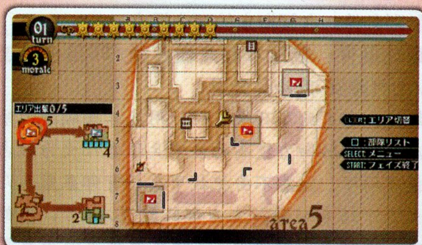


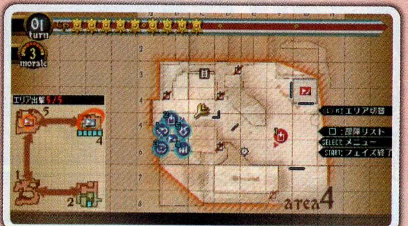
Story ユエル市夺还战

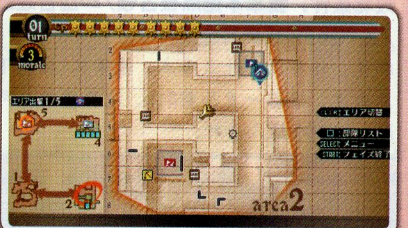
胜利条件：占领敌军本据点

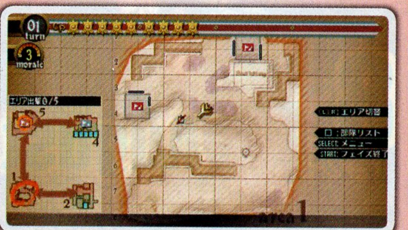
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：敌方本据点在5区，我军从4区出发占领右上角据点来到5区，再稍作调度就可以直取敌方老巢。不过5区敌方兵力非常强，不但有诸多杂兵和炮台，还有BOSS重战车。BOSS的火力凶猛，HP又多得惊人，与其硬拼很难有胜算，不过任务的目的只是占领据点，只要消灭了据点附近的守军，靠战车吸引BOSS火力并挡住机枪对右侧的射击面，再派步兵占领就可以了。占领本据点的步兵可以用技甲兵，盾牌对战车机枪有不错的抵御能力。









7月 July

Key 隠された物资

胜利条件：回收4个物资

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：4区的V2还是先需要解决供电车，然后用剑甲兵或狙击兵都能以很小的代价干掉它们。

Key 亡命者の护送

胜利条件：护送装甲车到达目标地点

败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：4区的据点有战车和炮台把守，可以用对战车兵沿两侧小路从后方突袭，事先注意解决小路里的敌兵。接下来5区的守军虽然不强，但有炮台、毒沼和地雷，处理起来也比较花时间。最后的1区需要全力一搏，炮台、战车和对战车兵是要优先解决的对象，之后留CP开装甲车一路狂奔就行，注意绕过地雷，以免功亏一篑。

Key 苍の进军

胜利条件：防卫我军本据点（8回合）/敌方单位全灭

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵车辆全灭

解说：4区的V2暂时先不需要理会，派战车或对战车兵来到右下角消灭掉供给车，再从小路绕到高台解决掉敌ACE和V2。5区V2的供电车在左下角据点附近。解决掉最棘手的V2后，剩下的敌兵就不成问题了。

Key はぐれ反乱军制压战

胜利条件：占领敌军两处目标据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

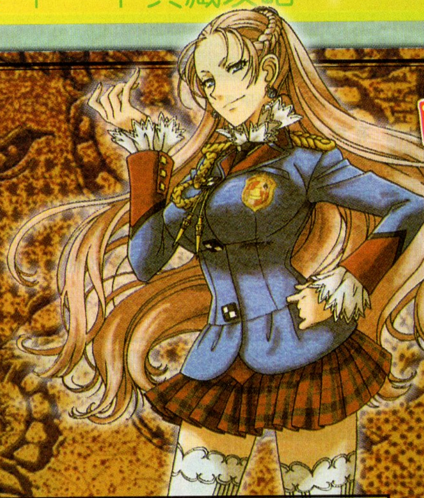
解说：热射的效果会降低我方移动力，另外每回合我军据点还会受到炮击，要注意应对。5区的目标据点防守很薄弱，可以靠剑甲兵和突击兵直接突击占领。而3区的目标据点要麻烦一点，首先要突破4区右上方的炮台并占领据点，之后再从该据点出发，利用战车冲破3区右侧的障碍物，就近直接突破。

Key 一阵の风

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/5回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：配备有“工作装置”的战车，为4区左侧搭好桥，之后全军配合战车直接冲向本据点即可，没有意外的话一回合可以轻松过关。

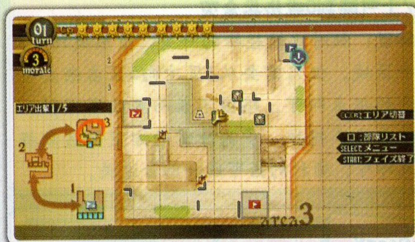


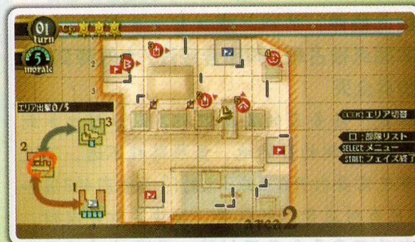
Story レーヴァテイン杯 决胜

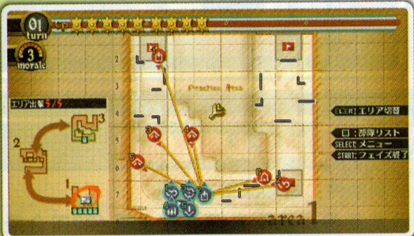
胜利条件：击败ユリアナ

败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：ユリアナ在2区左上方的据点，不过要来到2区，事先必须占领1区或3区的相应据点才行。1区的据点路程远但守卫薄弱，3区据点路程近但守军更强，从哪路突破看玩家的耐心与实际战力了。来到2区后先别慌着对付ユリアナ，要把周围杂兵清理掉、破坏掉周围的掩体，最后再集合兵力全力对付她。ユリアナ是剑甲兵，通常枪弹对其效果很小，炮击又很容易被她躲开，用剑甲兵攻击她才会有比较好的效果。合击她时注意站位要分散，别被她挥剑同时攻击到多个人。







Free コエル市区游击战

胜利条件：敌方单位全灭

败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：任务没有什么难点，我军从1区左下角出发，沿路一直杀到2区，之后再兵分两路，将剩余敌人全歼。

8月 August

Key アサルトキラー

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：沙漠的3、4、5三个区，要获得S级评价的话可无视3区，将兵力集中配置在5区本据点，并出动拥有“工作装置”的战车。战斗开始后让步兵和战车一路向左，占领5区的敌据点并让战车退避到阵地后方。接着在3区的据点出动战车，设置该据点左边的梯子，派步兵经由梯子攻占敌军本据点。

Key 潜入时间を稼げ

胜利条件：坚守我军本据点8回合／全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领／士气降到0或步兵全灭

解说：城市的1、5两个区，尽快占领所有据点防止敌军增援。消耗1CP的战车依然是主力，秒杀敌兵的同时一回合还有攻击两次的机会。5区的战壕内可能潜伏着敌人，我军要派一名侦察兵或突击兵前去探索。

Key 広がりゆく蒼の胁威

胜利条件：占领指定的两个据点

败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：本关敌军有很多V2，用战车击破敌供给车或使用防御力较高的技甲兵顶着V2火力强占据点均可，注意不要把技甲兵的背部暴露在V2火力下结束回合。主力部队配置在3区，占领右上角据点。接着从4区的连通据点派出技甲兵和战车，占领左上角据点。让战车消灭该区的V2，派出步兵占领右下方据点。最后从2区的连通据点派出技甲兵强占左上方据点即可获得S级评价。

Key 重炮のとどろき

胜利条件：击破敌指挥重战车

败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：战斗前将战车先换装为“多目的装甲车”，炮塔使用火炎炮，装备载人数+1的カーゴ（小）。敌军指挥重战车在4区中央的木屋里，首先让我军3区的战车载上一名对战车兵和两名突击兵（技甲兵也可）。指挥战车越过地图中央的冰墙，从战车内出动一名突击兵占领北面据点。接着让战车退避到后方，从4区的连通据点派出，一路开到中央木屋，出动对战车兵攻击目标背面弱点。

Free 教练场 上级游击战

胜利条件：5回合以内占领敌军3个指定据点

败北条件：我军本据点被占领／5回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：又是技甲兵系大为活跃的一关，要取得S级评价必须2回合以内解决战斗。战斗前在1区配置战车、技甲兵和守据点的突击兵，3区配置技甲兵和对战车兵。先让战车清理掉敌军战车、狙击兵等高威力的远程兵种，确保我军本据点的安全。让技甲兵顶着敌军火力占领1区右上角的目标据点。接着切换到3区，让对战车兵清理掉挡路的敌军战车，技甲兵占领左方的连通据点，从该据点派遣技甲兵占领3区下方的目标据点，同时在2区的连通据点派出技甲兵，占领最后一个目标。



Story ランシ-ル防卫战

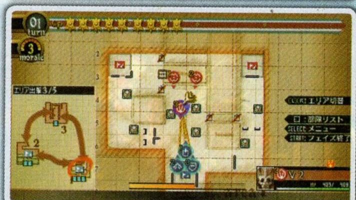
胜利条件：坚守我军阵地8回合/全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：剧情虽然必败，而且大量的V2和BOSSディルク都相当棘手，不过只要能在5回合以内全灭敌军就能获得S级。如果玩家的兵种和等级比较落后，就要注意及时操作，不要让我方步兵站着白白吃流弹。除了3区的据点需要先用战车杀掉BOSS后再占领外，1区和2区的据点都要尽快占领，以防敌军出现太多增援单位。对付V2可以使用剑甲猎兵和狙击兵，注意事先给技甲兵科提升对人攻击力。如果我方拥有从敌人战车处获得的"俘获"系炮塔，也可以用战车瞄准V2的头部将其秒杀。如果打算用战车做主力，必须装备"轻战车B"的车身，以确保战车的机动性。







9月 September



Key 第9独立重装队

胜利条件：6回合内阻止敌军入侵防卫线/全灭敌军

败北条件：未能阻止敌军入侵防卫线/我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：只有2、5两个区，防卫线在5区右下角，3回合以内全灭敌军可获S级评价。用战车开路，清理掉挡路的敌军战车，突击兵杀完其他敌人并占领左上角据点，注意不要在路上留下残余敌兵。2区的我军本据点同样要守好，敌人在2区有不少机枪兵，如果被两个以上的机枪兵连携扫射，本据点失守的可能性很大，所以开始就让一名步兵从右边小道一路清理过去。

Key 革命な猛火

胜利条件：8回合内占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/8回合经过/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：1、2、3、4四个区全部登场，区域较广，要拿S级必须3回合以内占领敌军本据点。初期可将兵力集中配置在4区的我军本据点，让战车使用"工作装置"架桥，消灭敌供给车和V2，接着派步兵占领4区右下角据点。从2区的连通据点派出技甲兵，顶着V2的火力占据2区左下方据点。1区的大路上有两个V2把守，别硬冲，先偷偷派一名对战车兵走1区连通据点正下方的小路，从地图中间的塔楼绕到地图正下方（注意别被塔楼中的V2发现），消灭敌供给车后就可以让战车或狙击兵消灭V2了。

Key 死を告げる塔

胜利条件：10回合内护送用装甲车到达目的地

败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/10回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：虽然5回合以内完成任务都会有S级评价，但护送用装甲车每次行动都会消耗2CP，形势并不乐观，玩家要在清除路障的同时保证每回合内装甲车都能最大限度地移动。在2区派上我军的战斗主力，优先夺取2区下方据点，并立即在5区的连通据点派出对战车兵，消灭地图中央的敌军炮台。装甲车从5区赶到1区后，派兵夺取2区上方据点，并在3区的连通据点派兵清理敌军步兵和ACE装甲车。3区的炮台比较难对付，我们可以让耐打的技甲兵杀冲到高台深处吸引其火力，这样炮台就会把弱点暴露到据点一侧，用对战车兵攻击两次可将其消灭。

Key 放たれしき苍き兽

胜利条件：全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：地图上有不少V2，供给车的位置分别在：5区右下、2区右上和4区左下。这关敌人较多，不过S级的限制较为宽松，6回合以内全灭敌军即可。需要注意的是敌军的散兵游勇不少，来回占领我军据点并出现增援会比较棘手，请务必将一个区的敌人全部消灭完后再撤离该区的兵力。换区时，连通据点一定要有人把守，地毯式的推进可保证6回合内取胜，不要被敌军牵制得两头跑动。

Free アレ-ムの村 上级游击战

胜利条件：占领敌军2个指定据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：很简单的一关，2回合内可结束战斗。战车携带"工作装置"，配合步兵占领1区左上角的据点，接着从4区的连通据点派出战车和步兵，战车搭桥步兵冲锋，很快就能占领4区的指定据点。3区派步兵占领左上角据点，并在2区派出对战车兵和突击兵，消灭该区的战车后占领2区的指定据点。

Story ロインタ-ル夺还战

胜利条件：击破ゲイレルル

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：硬难度并不高，只是需要注意两点：1.BOSS每回合会释放跨区全屏榴弹炮，每次轮到敌方行动时，先注意BOSS瞄准了哪个区，迅速将该区内我军人员全部撤离。如果本据点所在区域被瞄准，请先将据点附近的杂兵清理完再撤离。2.BOSS在5区，必须穿越3区上方的连通据点才能到达。3区闸门初期是锁住的，需要让4区的主人公前往地图中间的按钮处解锁。由此，本关的大致攻略顺序为：攻占1区右边的据点，待主人公按下按钮后，将部队调到3区。在3区派一名突击兵占领左边的据点，然后从该据点再派出一名突击兵占领3区上方连通5区的据点。在5区派出战车或对战车兵，远程攻击BOSS。只要注意前面提到的两个要点，本战可控制在3回合以内结束。







10月 October

Key 最終防衛ライン

胜利条件：6回合内阻止敌军入侵防卫线/全灭敌军

败北条件：未能阻止敌军入侵防卫线/我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：敌军只有两个据点，迅速占领即可杜绝增援，3回合以内结束战斗均可S级。这关敌方的重战车较多，可以用战车配合对战车兵将其消灭，注意4区的上方是防卫线，不要让敌人入侵。这关扎堆的敌人较多，用迫击兵或剑甲兵都有不错的效果。

Key スケグルの脅威

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：建议用剑甲兵和对战车兵从4区突破，占领下方据点。接着从2区的连通据点派兵占领右上角据点，进入3区。3区的炮台可用战车对付，最后用剑甲兵冲到高台占领敌军本据点即可。注意5区我方本据点的驻守兵力可按兵不动，但必须先消灭该区的两辆敌方重战车，防止本据点被占领。

Key 榴弾の降る夜に

胜利条件：护送用装甲车到达指定位置

败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：四个区均有V2把守，四个区敌供给车的位置分别为——5区：敌据点旁；4区中央木屋的左侧室外；3区：敌下方据点旁；1区：目的地处。确保S级的话要在战前提升枝甲兵科的对人攻击力，保证剑甲猎兵能一剑砍死失去供给车支援的V2。战斗开始后，先在4区配置一个对战车兵和一个剑甲猎兵，对战车兵干掉近处的供给车后，剑甲猎兵突击占领4区右边的据点，从该据点派出步兵占领上方的据点。接着从5区的连通据点派出对战车兵，消灭右边的敌供给车。3区和1区的敌供给车位置很靠里，其中3区可将对战车兵走到木屋旁的小巷里，从狭窄的视野里干掉它。

Key 水を護る戦い

胜利条件：占领敌军2个指定据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：比较麻烦的一关，敌方有不少V2，且供给车分别藏在两个据点后面，很难击破。在2区可动用战车消灭供给车辆和V2，而3区的供给车就必须使用对战车兵了。本关要拿S级必须事先在4区安排一个步兵，按下地图中间的闸门按钮。

Free ロインダール峡谷 游击战

胜利条件：防守我军本据点8回合/全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：为防止敌军增援，必须迅速占领据点。这关地图的3个区我军都可配置单位，5区配置一个单位迅速夺取左边据点，然后增援出对战车兵消灭战车。1区配置剑甲兵加对战车兵，消灭桥对面的战车后夺取左边据点。最后从2区的连通据点派出对战车兵，正好可以攻击到敌军战车背面的弱点。

Story ドルフェイン解放战

胜利条件：击破バルドレン

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：意外简单的一关，2回合内即可结束战斗，获得S级评价（运气好的话1回合就足够了）。这关的最速攻略法是用装备了"掘削装甲"的轻战车B型打碎4区我军本据点上方的两块大石，并派兵占领4区上方连通到5区的据点。BOSS的机动性较好，尽量在进入BOSS区之前保留一定数量的CP，否则下一回合他有很大几率前来歼灭我方战车。BOSS靠近后用剑甲兵对其腿部连续攻击，可以在消耗3～4CP后结束战斗。

Free リーンブルフの森 上级游击战

胜利条件：占领敌军3个指定据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：3区让战车搭桥后闪电攻占左上角的第一个据点。2区的据点可以派一名突击兵或剑甲兵攻占，顺势拿下2区右边的连通据点。如果想在1回合内解决战斗，可以无视敌军战车的火力硬冲锋，4区的据点有两名敌人把守，让我军迫击兵将他们炸出据点范围后顶着火力强占。

Free ユエル市 上级游击战

胜利条件：占领敌军2个指定据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：利用据点接力可在4回合之内达成S级评价。4区依然是战车+步兵的组合，步兵在占领左方据点后记得按下据点后的红色按钮，打开3区的仓库门。从3区的连通据点派出迫击兵占领左边第一个指定据点，然后在该据点调出对战车兵消灭敌军战车。1区用对战车兵+突击兵或剑甲兵的双人组合，注意不要走探照灯视野范围内的路，从1区初始位置的上方战壕里绕过去，占领右上方据点。从2区下方的连通据点派出对战车兵，消灭正上方连通据点的敌战车并占领该据点。最后从该据点派出迫击兵占领第二个指定据点。




11月 November

Key 废墟の包围网

胜利条件：全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：虽说有6回合的充裕时间拿S级，但不少V2的存在还是比较棘手。建议先利用战车歼灭5区右上角据点的敌供给车，接着依次歼灭V2和机枪炮台，并占领5区连通到4区的据点。4区的供给车在地图左侧最里面，2区的供给车在上下两个据点均有可能出现，由于该区有V2和机枪炮台，保险起见还是用战车开路。注意在占领2区下方据点时务必由房顶的道路走，不然会被机枪炮台干掉。1区相对麻烦一点，敌供给车在左侧据点的后方，虽然路途不远，但有V2和机枪炮台卡住要道，我方对战车兵需进入初始位置左边的战壕，由战壕北面上陆，紧贴墙壁靠近左侧据点，以免被V2发现。

Key 物资发掘队

胜利条件：回收5个物资

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：本关拿S级并不难，要点是有效率地击破敌军长视野的炮台塔。5区的炮台塔可交给战车，另外在1区配置一个对战车兵，从地图最右边的小路绕到炮台塔的正背后攻击其弱点，注意不要靠得太近以免被发现。

Key 反乱军决战兵器

胜利条件：防守我军本据点8回合/全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：依然是地毯式清屏打法，优先占领2区左边的据点，待将这两个区的敌人清除完毕后可撤离本据点的守兵，再经由连通据点到达1区并各留一个步兵占领住，然后派出其他兵力一左一右清理敌军。

Key 苍の砦

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：目标是占领4区右侧的据点，距离虽不长，路上却有不少碍事的V2。我军可集中从1区突破，给战车装备上“掘削装甲”打穿1区左侧小道的巨石，剑甲清理挡路的V2，待对战车兵将1区上方敌据点的供给车打掉就好办了。到达4区后，这里的V2依旧很密集，该区供给车就在右侧据点，有2～3名V2把守，并且不断出现增援，干掉供给车再用枝甲兵强占据点，3回合以内可结束本关。

Key 荒狂の暴砂

胜利条件：防守我军3个本据点8回合/全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：很麻烦的一关，面临的最大问题是人手不足，敌军增援数量多，且有不少战车。我军有3个据点需要防守，稍不留神就会顾此失彼。因为3个区之间都两两连通，在占领据点前一定要确保附近的敌人已经全部清理干净才能把步兵撤离后方。推荐先将4区左侧的敌据点占领，清理完该区的敌人后，让步兵经由连通据点分别到达5区和3区，同时4区的据点防守兵力可以撤去。3区右侧敌据点可用战车架设梯子后快速派兵占领，以突击兵为主力消灭途中的敌人。5回合以内结束战斗均能获得S级评价。

Free ロインダール峡谷 上级游击战

胜利条件：占领敌军2个指定据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：相对简单的一关，敌军的配置以侦察兵为主，辅以少量狙击手。由于敌方侦察兵移动距离较远，我军守据点的兵力很可能被狙击手射杀后丢失据点而败北。战斗开始后先看4区，派战车架好两座桥，随后由突击兵占领下方据点。从1区的连通据点派出突击兵占领该区下方的目标据点，注意占领后立刻就地调出对战车兵消灭桥对面的敌战车。2区的左侧连通据点离我军据点近，很容易占领。下面从5区派出战车清理路障，占领第二个目标据点。

Free ドルフェイン矿山 游击战

胜利条件：防守我军2个本据点8回合/全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：本关的敌人是由突击兵系和重战车组成的高输出军队，开战后5区先按兵不动，4区派遣装备了“掘削装甲”的战车打通本据点上方的两块巨石，让剑甲猎兵或机枪兵占领上方的连通据点。接着从5区下方的据点派出对战车兵消灭两辆敌军重战车，完成使命后退避至后方。然后让事先配置在5区的兵力夺取左侧据点，并从该据点顺势派出突击兵清场。注意敌军的多个机枪兵如果彼此距离很近，不要让脆弱的步兵冲得太前，可派遣剑甲兵在盾牌的保护下正面迎上，用剑一扫敌兵。

Free ディバル山脉 上级游击战

胜利条件：占领敌军2个指定据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：战前先去研究所提升突击兵的对人攻击力，在1区派遣突击兵或剑甲兵攻占右侧据点，然后从3区据点派出可过碎冰的多目的装甲车，架设据点左边的梯子后退避到后方，从下方据点调动对战车兵消灭掉敌战车，让突击兵占领目标据点。从4区的据点派出装甲车，带上一名突击兵经由据点左侧冲过碎冰，放下突击兵占领据点。2区的目标据点有敌军的两名剑甲兵把守，用迫击兵将他们炸散后占领。这关要注意的是敌军有大量支援兵，地图上的敌方剑甲兵一定要在我方行动的回合内消灭掉。

Story アントホルト水道桥爆破作战

胜利条件：ゼリ到达目标地点

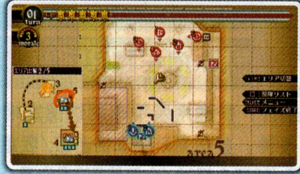
败北条件：ゼリ死亡/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0

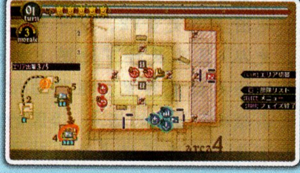
解说：战场分为两块，战场一：4区和5区为据点守卫战，主人公强制配置在5区。战场二：2区和3区强制配置ゼリ一人，其他同伴无法帮忙，让他走到3区的右上方即可获胜。5区正上方是BOSS的战车，可调我方战车在第一回合将其消灭，免去BOSS使用指令的麻烦。4区左侧的战车调用一个对战车兵兜到其背后，攻击弱点将其歼灭。4区敌军源源不断增援的强袭兵和高台上的狙击手很难对付，稍不留心就会导致据点失守，我军在据点架设两挺机枪是较为保险的做法。

再看战场二，移动ゼリ时注意该回合的剩余CP，当剩余CP不多时不要勉强前行。穿越2区使用两个回合，穿越3区使用一个回合是比较稳妥的做法，这样3回合过关可确保S级评价。









12月 December

Key **再编！第4独立迫击队**

胜利条件：防守我军本据点8回合/全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：敌军由比较耐打的迫击兵、战车和高火力的机枪兵组成，5区下方的敌据点要优先占领，接着用地毯式搜索消灭其他敌兵。敌人的行动比较积极，基本不用担心有故意藏着的敌人。不过2区的敌人可能经由右上角的矿车快速到达5区我军本据点旁，留一个机枪兵在5区矿车出口前的要道把守。正常情况下4回合即可结束战斗。

Key **苍き绝望**

胜利条件：全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：事先在2区配置战车对付V2，4区配置剑甲猎兵先清理掉右下据点附近的敌机枪兵。2区的敌供给车位置较为随机，一般要穿过下方的仓库门左转才能看到，不过有时也会出现在正对我军据点不远处。消灭2区左侧据点的V2后迅速占领，并在4区的连通据点调上对战车兵消灭供给车，然后继续出动剑甲砍掉V2。1区派对战车兵从右侧进入塔楼，注意别被V2发现，消灭下方的供给车后战斗就能轻松许多了。

Key **机密文书を夺还せよ**

胜利条件：回收5个物资
败北条件：我军本据点被占领/10回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：1区先出动战车上前架桥，敌方中战车可以一炮秒，移动我方步兵时需注意炮台塔。

Key **大水门を越えて**

胜利条件：护送用装甲车到达指定地点
败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：地图上有大量V2，装甲车被困在闸门内。先从4区派兵按下地图上的开关，由于敌供给车位置靠里，拦路的V2只能硬砍掉，占领4区上方的据点。5区的供给车藏在右下角，从连通据点派出对战车兵经由楼梯下战壕，从右下的楼梯登上，消灭供给车。3区比较棘手，闸门前的V2只能用剑甲猎兵硬砍掉；而运气不好的时候，供给车会出现在地图右上角，这时应无视上方据点的V2，占领左侧连通据点后立刻让装甲车从该区转移到2区。2区的两个据点距离较近，且供给车位置靠前，比起3区来说要轻松不少。

Key **反转攻势**

胜利条件：占领敌军2个指定据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

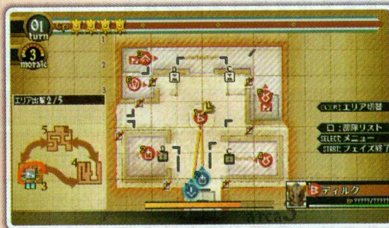
解说：敌军是爆剑兵、对战车猎兵、V2和机枪垒的组合，我方在行动时除了要提防V2和机枪垒外是绝对安全的。先从2区据点派剑甲猎兵占领下方据点，就地用对战车兵消灭掉供给车后，让占领据点的剑甲猎兵干掉V2。1区的供给车可能出现在左侧或下方据点附近，保险起见用战车消灭，干掉V2后占领第一个指定据点。4区的供给车在右上或右下角，让对战车兵从地图中央的小巷均可绕过V2干掉供给车，占领右上角据点。5区目标据点有V2和剑甲兵把守，用剑甲猎兵将它们消灭后占领。

Story **アントホルト港の战い**

胜利条件：击破ディルク
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：BOSS和我军据点都在3区，且BOSS能直接攻击到我军本据点。在有供给车加护的情况下，我方步兵和战车均无法对其造成伤害。供给车被封在左下角的仓库里，因此这关的基本战术是放弃看似直接的正面硬拼，而要从4区迂回，逐步占领据点，从5区绕到3区，并按下3区左上角的仓库按钮。

战斗开始后，在4区出动突击兵占领左下



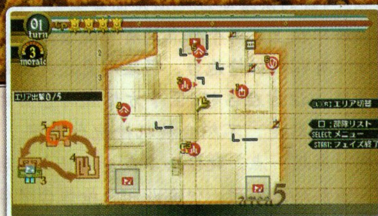
据点，然后从该据点派出对战车兵，消灭右下角的供给车和右上角的炮塔。依然从该据点派出剑甲猎兵，干掉右上据点的V2并占领。从5区的右下连通据点出动战车，来到地图中间偏左下位置架设梯子，派兵经由架好的梯子占领5区左下角据点。

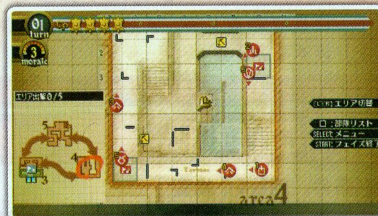
终于到了关键时刻，在3区左上角的连通据点派出剑甲猎兵，顶着V2和BOSS的火力按下D处按钮。注意这里的移动千万不能迟疑，否则在走到按钮前就会被射杀。成功打开D处的仓库门后，让战车先消灭供给车，然后BOSS交由狙击手对付即可。

Free **ドルフェイン矿山上级游击战**

胜利条件：占领敌军2个指定据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：先在4区用装备“掘削装甲”的战车打通据点上的巨石，派兵占领上方据点。战车一路越过据点开到地图右侧，吸引住两个炮塔的视野，从本据点派对战车兵攻击炮塔弱点将其消灭，占领右上角据点。从2区据点让对战车兵一直走到地图右上角乘坐矿车到达5区，干掉炮塔后向左，歼灭中间大路的两辆战车，接着从该区下方据点派突击兵占领第一个目标据点。3区的据点相对简单，先占领2区上方的据点，接着从3区的连通据点派出突击兵占领第二个目标据点。



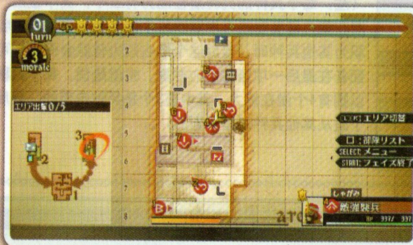


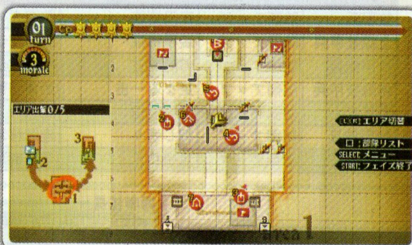
Story **舰上の战い**

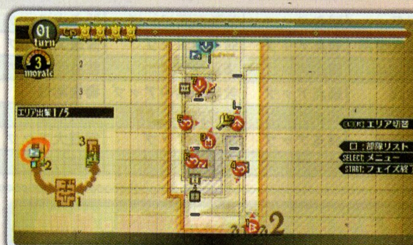
胜利条件：击破3个连装炮冷却器
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：这关不算难，只是要注意每回合敌方发动的区域武器，会秒杀我方处于露天的所有单位，而我军的本据点恰恰就是露天的，如果处理不当，会发生“地图炮杀死守兵→敌兵占领我军本据点”的瞬败。因此当务之急是迅速占领2区左下据点，并用战车清理掉两个据点之间的所有敌人。

接着看3区，我军用强袭兵一路消灭敌方剑甲兵，占领下方据点后派对战车兵消灭左下角的第一个冷却器。从1区的连通据点出来后，突击兵开路，对战车兵消灭左边和下面的两个战车，由于最下面的A、B两个开关都得按，AP较高的机动对战车兵会非常好用。按下两个开关后，让机动对战车兵强制撤离。再从右上据点派出对战车兵，消灭地图正上方的第二个冷却器。回头看2区，据点下的门已打开，之后把守的敌人只有侦察兵，依然让对战车兵无视其火力，消灭第三个冷却器。







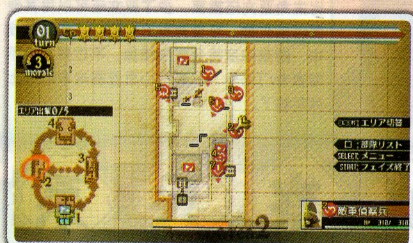
Story 最终决战

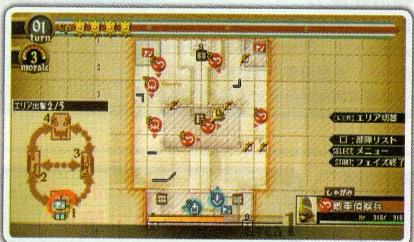
胜利条件：击破バルドレン

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：战前在2区和3区各配置一名突击兵，先从本据点派出一名侦察兵按下左下角楼梯上的按钮，分别让2、3两区的突击兵冲到各区最上方占领据点。然后从4区的两个连通据点一左一右分别派出剑甲兵和狙击兵。剑甲兵前冲吸引BOSS火力，直到BOSS的背后弱点面对该区我方的另一侧据点。让该侧据点的狙击兵（也可以用战车，但由于地形原因，战车瞄准并不如狙击兵精准，有可能被发现）攻击BOSS弱点破甲，接着用剑甲就能很快杀死BOSS。注意BOSS的视野很广，在攻击其背后时别靠太近。









二周目要素

当玩家进行完一周目的游戏流程后并记录，存档上会显示“CLEAR”字样，并进入二周目。本作二周目的可玩要素较多，具体有：部分剧情角色加入；出现隐藏剧情和任务；继承兵科等级和兵器开发状况；可在主人公房间使用“月送り”选择月份，月份会追加任务以及每月限定任务，通过“月送り”经由12月之后又会反复到1月；可以在一周目的基础上多任命一名小队长；一周目打过的Story关可自由挑战。

人物同伴篇

性格特点各异的人物同伴是本作剧情和系统上的亮点。玩家凭自己的努力和偏爱，可以把原本能力平庸的普通士兵培养成足可独当一面的战士，在挑战高级任务时离不开他们的帮助；各个同伴的支线情节也颇为有趣，主角凭借自己的努力和他们一一结成亲密的朋友。同伴的培养和游戏兵种转职、武器改造等系统很好地结合起来，玩家根据自己的喜好组建出一支“后宫军团”后，再挑战高级任务时会更加有趣。

主角系

アバン・ハーデンス（亚文·哈登斯）



能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
侦察兵	367	450	44	35	18
突击兵	367	350	44	35	20
对战车兵	367	350	44	35	23
支援兵	367	450	44	35	18
技甲兵	293	350	–	44	68

（注：为了方便各人物之间的纵向比较，能力数值以该系兵种50级、初始兵种的能力为准。实际因为兵种等级和兵种转职的不同，能力数值会有相应出入。此外只有主角亚文可以转职为任意5系兵种，而其他人物只有自己的兵种系别。）

人物潜在能力

热血：提升防御力。

破天荒：提升对人攻击力。

兄の教え：随机提升部分能力。→ 立ち：提升部分能力。

カリスマ：提升射击力。

兵种潜在能力

侦察兵系			
侦察兵	射击アップ	索敌	心头灭却
上级侦察兵	射击アップ	夜间技能	地雷不发
侦察猎兵	射击アップ	暗杀技能	一点集中
重侦察兵	射击アップ	防御中アップ	迎击耐性
狙击兵	射击アップ	射击中アップ	急所攻击
狙击猎兵	射击アップ	高所确保	鹰の目
对战车狙击兵	射击アップ	击ち落し	弹药补充

突击兵系			
突击兵	对人攻击アップ	近接战斗技术	中距离战斗
上级突击兵	对人攻击アップ	潜伏发现	无力化攻击
突击猎兵	对人攻击アップ	特攻精神	侧面防御
强袭兵	对人攻击アップ	决死の觉悟	起死回生
机关铳兵	对人攻击アップ	救急アップ	足止め攻击
机关铳猎兵	对人攻击アップ	弱点狙い	射程延长
重机关铳兵	对人攻击アップ	反击耐性	HP全回复

对战车兵系			
对战车兵	对甲攻击アップ	对甲特性	身构え
上级对战车兵	对甲攻击アップ	对甲攻击中アップ	战车の天敌
对战车猎兵	对甲攻击アップ	侧面攻击	战车破坏
机动对战车兵	对甲攻击アップ	耐性中アップ	搅乱行动
迫击兵	对甲攻击アップ	回避姿势	火药过剩
重迫击兵	对甲攻击アップ	爆发物取及技能	长距离射击
机动迫击兵	对甲攻击アップ	对人攻击中アップ	速度上升

支援兵系			
支援兵	弱点アップ	救急距离アップ	弱点大アップ
上级支援兵	弱点アップ	弱点中アップ	修理大アップ
支援猎兵	弱点アップ	修理アップ	救急距离大アップ
卫生兵	弱点アップ	救急距离中アップ	毒物耐性
乐奏兵	弱点アップ	警戒态势	接敌射击
乐奏猎兵	弱点アップ	防御中アップ	回避大アップ
军乐兵	弱点アップ	回避中アップ	连续行动

技甲兵系			
技甲兵	防御アップ	夜间技能	防御大アップ
上级技甲兵	防御アップ	装甲特性	贯通攻击
技甲猎兵	防御アップ	即时除去	对人攻击大アップ
特殊技甲兵	防御アップ	更なる一击	全体防御
剑甲兵	防御アップ	隐秘攻击	见极め
剑甲猎兵	防御アップ	押し切り	连续移动
爆剑兵	防御アップ	攻击技术	零距离攻击

（注：每个兵种的兵种潜在能力有三个，其中最后一个潜在能力需要在战斗中触发后才能学会，而且当人物转职为其他兵种时，最后这个潜在能力依然会保留，可以配备在最后一项潜在能力栏里。也就是说，每个兵种可以拥有4个潜在能力，其中前3个是兵种自带的，最后一个是从其他兵种那里得到的）。

ラビニア・レイン（拉比妮娅·莱茵）



"战车御姐"拉比妮娅在游戏中的地位甚至比主角亚文还重要，少了亚文还可以用其他同伴来代替，可没有拉比妮娅就不能驾驶战车，游戏难度将会成倍增加。不过好在她不需要专门培养，只要把心思花在战车改造上就足够了。

人物潜在能力

姐御肌：提升射击力和对人攻击力。
好战的：攻击后可以再多攻击一次。
心のトゲ：降低部分能力。→战车の极み：提升部分能力。

同学任务

"亡灵战车"报仇战

胜利条件：击破亡灵战车
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵全灭
解说：由于BOSS和主要敌人都是重坦克，强制出击的亚文和拉比妮娅要着重注意反战车能力，其他三名同伴最好也要给予足够的支援。BOSS亡灵战车在3区左下角，我军不要和其他敌军纠缠，最快速度来到BOSS面前，利用拉比妮娅的战车正面吸引BOSS攻击，其他步兵沿右侧的小道偷袭BOSS后方弱点即可，小道沿途记得用手榴弹等武器清除掉树木障碍。
完成该任务后，拉比妮娅的潜在能力由"心のトゲ"替换为"战车の极み"。

侦察兵系

兵种潜在能力

侦察兵	防御アップ	耐性アップ	心头灭却
上级侦察兵	防御アップ	回避率中アップ	见极め
侦察猎兵	防御アップ	暗杀技能	回避の极み
重侦察兵	防御アップ	长距离射击	迎击耐性
狙击兵	防御アップ	弹药选别	急所攻击
狙击猎兵	防御アップ	高所确保	射击の极み
对战车狙击兵	防御アップ	击ち落し	弹药补充

エイリアス（艾丽亚丝）



能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
侦察兵	238	450	64	44	18

人物潜在能力

不思议な体：HP全回复。
ヴァルキュリア：HP低于一半时提升全能力。
独りぼっち：周围没有同伴时防御力下降。
仲间：周围有同伴时提升对人和对甲攻击力。

ニコル・マルティン（尼科尔·玛鲁汀）



能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
侦察兵	218	450	45	31	18

人物潜在能力

夜目：在夜晚时提升射击力。
优柔不断：视野内有多个敌兵时降低射击力。
贫弱な体：AP低于一半时降低防御力。
恋慕：提升对人和对甲攻击力。

兵种潜在能力

侦察兵	回避率アップ	耐性アップ	HP全回复
上级侦察兵	回避率アップ	回避率中アップ	射程延长
侦察猎兵	回避率アップ	射击中アップ	一点集中
重侦察兵	回避率アップ	防御中アップ	迎击耐性
狙击兵	回避率アップ	弹药选别	射击大アップ
狙击猎兵	回避率アップ	高所确保	鹰の目
对战车狙击兵	回避率アップ	对车辆攻击	弹药补充

同学任务

危险な任务

胜利条件：敌军单位全灭
败北条件：6回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：出战的只有亚文和尼科尔两人，虽然敌兵数量不多，但站位比较分散，再加上夜和沙岚的效果，容易影响攻击成功率。建议亚文和尼科尔都转职成狙击兵系，对每个敌兵力求一击必杀，行进时不要遗漏附近的草丛，就不难拿到S评价了。
完成该任务后，尼科尔新增潜在能力"恋慕"。

ヘルムート・ボーデ（赫尔蒙特·博迪）



能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
侦察兵	253	450	34	30	18

人物潜在能力

对战车兵キラー：攻击对战车兵系兵种时提升射击力和对人攻击力。
しんがり：最后行动时提升对人攻击力。
ダルクス人嫌い：周围有ダルクス人时降低防御力。
军人の夸り：提升防御力。

兵种潜在能力

侦察兵	射击アップ	索敌	回避率大アップ
上级侦察兵	射击アップ	夜间技能	见极め
侦察猎兵	射击アップ	暗杀技能	防弹姿势
重侦察兵	射击アップ	长距离射击	HP全回复
狙击兵	射击アップ	射击中アップ	后方狙击支援
狙击猎兵	射击アップ	更なる一发	疲劳回复
对战车狙击兵	射击アップ	击ち落し	对甲攻击大アップ

同学任务

ダルクス人救助命令

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：亚文、塞利和贝尔蒙特三人强制出击，虽然敌兵数量多，地图版面比较大，不过以夺取敌本据点为目标的话并没有很大难度。派高机动力的侦察兵或突击兵直接击破敌据点守卫，再从已占领的据点发兵，可以节省很多CP。最后的本据点有很多守卫，可以考虑用剑甲兵强行占领。
完成该任务后，贝尔蒙特新增潜在能力"军人の夸り"。

シグリッド・エイセル（西古利德·艾塞尔）



能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
侦察兵	235	450	41	31	18

人物潜在能力

勇猛果敢：周围有多个敌兵时提升对甲攻击力和射击力。
技甲兵キラー：攻击技甲兵系兵种时提升异常状态发生率。
ダルクス人嫌い：周围ダルクス人时降低防御力。→融和の心：周围有ダルクス人时提升防御力。
ガリアの平和：提升射击力。

兵种潜在能力

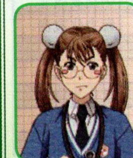
侦察兵	防御アップ	耐性アップ	心头灭却
上级侦察兵	防御アップ	回避率アップ	地雷不发
侦察猎兵	防御アップ	暗杀技能	回避の极み
重侦察兵	防御アップ	长距离射击	不可避射击
狙击兵	防御アップ	弹药选别	急所攻击
狙击猎兵	防御アップ	高所确保	射击の极み
对战车狙击兵	防御アップ	对车辆攻击	全体防御

同学任务

つぐないの战い

胜利条件：5回合内阻止敌军侵入防线/敌方单位全灭
败北条件：防线被侵入/士气降到0或步兵全灭
解说：本关只能用亚文、莱纳和西古利德三人，不过地图小、敌兵少，根本没有守护防线的必要，按照由近及远的顺序将敌兵各个击破即可。敌方有一辆重坦克，注意让莱纳事先保留足够的弹药。
完成该任务后，西古利德的潜在能力由"ダルクス人嫌い"替换为"融和の心"，且新增潜在能力"ガリアの平和"。

ロッテ・ネッツエル（罗蒂·涅切尔）



能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
侦察兵	188	450	39	44	18

人物潜在能力

都会育ち：在石地行走时提升防御力。
おしゃべり：降低射击力。
知的好奇心：降低回避力。
真实追求：攻击后可以再次移动。

兵种潜在能力

侦察兵	回避率アップ	索敌	HP全回复
上级侦察兵	回避率アップ	夜间技能	见极め
侦察猎兵	回避率アップ	射击中アップ	回避の极み
重侦察兵	回避率アップ	防御中アップ	迎击耐性
狙击兵	回避率アップ	射击中アップ	后方狙击支援
狙击猎兵	回避率アップ	高所确保	射击の极み
对战车狙击兵	回避率アップ	击ち落し	弹药补充

同学任务

"カメラ"夺还战

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵车辆全灭
解说：亚文和罗蒂强制出击，一开始1区不要部署太多部队，足够掩护亚文和罗蒂占领左上的据点即可，之后2区如法炮制，依然不要想着全歼敌兵，只需要为占领据点扫清障碍就足够。到3区后就可以全军突击，注意右下角的炮台，有余力时可以再多杀几个敌兵。
完成该任务后，罗蒂新增潜在能力"真实追求"。

メリッサ・ダレーン（梅丽莎・达蕾恩）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
侦察兵	213	450	39	36	18

人物潜在能力

女嫌い：周围有女性时降低射击力。
隐れ上手：潜伏时提升防御力。
ゼリ好き：塞利在周围时提升对人攻击力。
ストーカー：从后方攻击时提升异常状态发生率。

兵种潜在能力

侦察兵	射击アップ	耐性アップ	回避率大アップ
上级侦察兵	射击アップ	回避率中アップ	地雷不发
侦察猎兵	射击アップ	射击中アップ	一点集中
重侦察兵	射击アップ	长距离射击	HP全回复
狙击兵	射击アップ	弹药选别	急所攻击
狙击猎兵	射击アップ	更なる一发	疲劳回复
对战车狙击兵	射击アップ	击ち落し	对甲攻击大アップ

同学任务

“ゼリ样”防卫战

胜利条件：防卫我军本据点（6回合）／敌方单位全灭
败北条件：我军本据点被占领／士气降到0或步兵车辆全灭
解说：亚文和梅丽莎强制出击，但面对数倍于己的敌兵有些力不从心。梅丽莎应迅速占领地图左上方的据点，然后从左下角的我军本据点出发，和亚文合流，利用援护攻击逐个消灭敌兵。若亚文转职为突击兵系的话，过关也会更容易一些。

完成该任务后，梅丽莎新增潜在能力“ストーカー”。

クロエ・ブリクセン（科罗艾・布里克森）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
侦察兵	194	450	45	36	18

人物潜在能力

气分屋：当回合无法攻击。
夜目：在夜晚时提升射击力。
スランプ：降低射击力。→创作意欲：攻击后可以再次移动。

兵种潜在能力

侦察兵	防御アップ	索敌	心头灭却
上级侦察兵	防御アップ	夜间技能	射程延长
侦察猎兵	防御アップ	暗杀技能	防弹姿势
重侦察兵	防御アップ	防御中アップ	不可避射击
狙击兵	防御アップ	射击中アップ	射击大アップ
狙击猎兵	防御アップ	更なる一发	鹰の目
对战车狙击兵	防御アップ	击ち落し	全体防御

同学任务

“ユキミウサギ”を探して

胜利条件：敌方单位全灭
败北条件：5回合经过／士气降到0或步兵全灭
解说：只有亚文和科罗艾两人出战，敌兵数量不算多，但逐个消灭也很浪费时间。建议亚文和科罗艾转职成重侦察兵，依靠援护攻击保证每次攻击都能消灭一个敌兵，另外注意尽量少控制科罗艾行动，免得因为“气分屋”这个能力而出现什么意外。

完成该任务后，科罗艾的潜在能力由“スランプ”替换为“创作意欲”。

突击兵系

ゼリ（塞利）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
突击兵	313	350	34	31	20

人物潜在能力

冷静：被迎击时提升射击力。
ダルクス人の夸り：周围有ダルクス人提升部分能力。
负けず嫌い：提升射击力。
友の手：提升射击力和对人攻击力。

兵种潜在能力

突击兵	射击体势	近接战斗技术	中距离战斗
上级突击兵	射击体势	潜伏发现	攻击先进技术
突击猎兵	射击体势	回避率中アップ	对人攻击の极み
强袭兵	射击体势	决死の觉悟	起死回生
机关铳兵	射击体势	救急アップ	足止め攻击
机关铳猎兵	射击体势	射击中アップ	射程延长
重机关铳兵	射击体势	反击耐性	弱点の极み

エリク・カンプマン（艾瑞克・康普曼）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
突击兵	313	350	24	24	20

人物潜在能力

据点死守：守护据点时提升回避率。
侦察兵キラー：攻击侦察兵时提升对人攻击力。
はぐれ者：周围有友方突击兵系兵种时回避率下降。
不器用な优しさ：提升射击力。

兵种潜在能力

突击兵	射击体势	近接战斗技术	弹药补充
上级突击兵	射击体势	遮蔽射击	不可避射击
突击猎兵	射击体势	回避率中アップ	连续攻击
强袭兵	射击体势	突击体势	起死回生
机关铳兵	射击体势	救急アップ	伏射攻击
机关铳猎兵	射击体势	弱点狙い	白兵回避技术
重机关铳兵	射击体势	反击耐性	弱点の极み

同学任务

“财布”情报夺取战

胜利条件：敌方单位全灭
败北条件：20回合经过／士气降到0或步兵全灭
解说：虽然只有亚文和艾瑞克两人出击，但敌兵也只有7个，两回合过关基本没什么问题。除了保证每次攻击必定解决一个敌兵之外，还要注意优先攻击敌方的狙击兵，以免在敌方的行动回合遭遇不测。

完成该任务后，艾瑞克新增潜在能力“不器用な优しさ”。

ピート・スタング（彼得・斯坦格）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
突击兵	278	350	25	33	20

人物潜在能力

田舍育ち：在土地行走时提升对人攻击力和射击力。
反乱军嫌い：提升射击力。
ゼリ嫌い：塞利在周围时降低对人攻击力。→ゼリ兄贵：塞利在周围时提升对人攻击力。

兵种潜在能力

突击兵	对人攻击アップ	防御姿势	对人攻击大アップ
上级突击兵	对人攻击アップ	潜伏发现	攻击先进技术
突击猎兵	对人攻击アップ	特攻精神	侧面防御
强袭兵	对人攻击アップ	决死の觉悟	确实回避
机关铳兵	对人攻击アップ	对人攻击中アップ	防弹姿势
机关铳猎兵	对人攻击アップ	射击中アップ	射程延长
重机关铳兵	对人攻击アップ	地雷不发	回避率大アップ

同学任务

ピート救出战

胜利条件：敌方单位全灭
败北条件：彼得濒死／我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0
解说：亚文、塞利和彼得三人强制出击，但彼得单独在3区要面对大批敌兵，如果不想浪费CP逃命的话，那事先最好转职成高级兵种。敌兵数量不少，又借助雾天和掩体的掩护，建议用榴弹或喷火武器来保证攻击效率，带有除雾装置和喷火武器的装甲车是个不错的选择。

完成该任务后，彼得的潜在能力由“ゼリ嫌い”替换为“ゼリ兄贵”。

ネイハム・ドライヤ（内哈姆・多拉亚）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
突击兵	288	350	29	28	20

人物潜在能力

弱いものいじめ：周围友军数量多于敌军时提升射击力。
目立ちたがり：周围敌军数量多于友军时提升防御力。
パニック：被迎击时降低对人攻击力。
王者の风格：提升对人和对甲攻击力。

兵种潜在能力

突击兵	回避率アップ	近接战斗技术	中距离战斗
上级突击兵	回避率アップ	遮蔽射击	无力化攻击
突击猎兵	回避率アップ	特攻精神	对人攻击の极み
强袭兵	回避率アップ	决死の觉悟	速度上升
机关铳兵	回避率アップ	对人攻击中アップ	足止め攻击
机关铳猎兵	回避率アップ	弱点狙い	弱点大アップ
重机关铳兵	回避率アップ	反击耐性	HP全回复

同学任务

“民”を守る战い

胜利条件：击破敌指挥中战车
败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭
解说：亚文和内哈姆强制出击，虽然目的是击破BOSS，但过程和强占敌据点差不多。利用战车的工作装置搭桥，沿最短的路线依次占领各区的敌据点，最后再从左侧小路偷袭BOSS后方弱点，部队调动得当的话，3回合过关还是足够的。

完成该任务后，内哈姆新增潜在能力“王者の风格”。

フランカ・マルティン（芙兰卡・玛尔汀）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
突击兵	275	350	29	30	20

人物潜在能力

きれい好き：在草丛行走时降低射击力。
リーダーシップ：周围有友军时提升防御力。
ニコル嫌い：尼科尔在周围时降低对人攻击力。→爱のムチ：尼科尔在周围时提升对人和对甲攻击力。

兵种潜在能力

突击兵	射击体势	防御姿势	弹药补充
上级突击兵	射击体势	潜伏发现	攻击先进技术
突击猎兵	射击体势	回避率中アップ	对人攻击の极み
强袭兵	射击体势	突击体势	确实回避
机关铳兵	射击体势	救急アップ	防弹姿势
机关铳猎兵	射击体势	射击中アップ	弱点大アップ
重机关铳兵	射击体势	地雷不发	回避大アップ

同学任务

ニコル救出战

胜利条件：己方单位到达目标地点

败北条件：我军本据点被占领／10回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：亚文和芙兰卡强制出击，任务要求连续穿过4个区域到达目的地，虽然沿途敌兵不多，但路程却比较远，再加上雾天很影响命中，建议以迫击兵或装甲车来强占敌据点，用于行军的主力交替从据点出发，可以节省很多CP。最后的目的地附近有两座炮台和一个迫击兵，可以利用装甲车的喷火武器一口气解决掉。

完成该任务后，芙兰卡的潜在能力由“ニコル嫌い”替换为“爱のムチ”。



リコリス・ネルソン（莉柯丽丝・尼尔森）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
突击兵	284	350	35	25	20

人物潜在能力

田舎育ち：在土地行走时提升对人攻击力和射击力。

仲间意识：周围有友军时提升回避率。

运动ベタ：降低射击力。

努力家：回复HP。

兵种潜在能力

突击兵	对人攻击アップ	近接战斗技术	对人攻击大アップ
上级突击兵	对人攻击アップ	潜伏发现	无力化攻击
突击猎兵	对人攻击アップ	回避率中アップ	侧面防御
强袭兵	对人攻击アップ	决死の觉悟	起死回生
机关铳兵	对人攻击アップ	救急アップ	足止め攻击
机关铳猎兵	对人攻击アップ	射击中アップ	白兵回避技术
重机关铳兵	对人攻击アップ	反击耐性	弱点の极み

同学任务

“ステージ”夺还战

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：亚文和莉柯丽丝强制出击，没有什么难度，亚文掩护莉柯丽丝强冲敌本据点即可，注意分配好两人的CP，另外小心地图左下方的狙击兵。

完成该任务后，莉柯丽丝新增潜在能力“努力家”。



マリオン・ジークバーン（玛莉恩・基克班）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
突击兵	284	350	35	25	20

人物潜在能力

上流阶级：在石板行走时提升防御力。

侦察兵キラー：攻击侦察兵时提升射击力和对人攻击力。

ダルクス人嫌い：周围有ダルクス人时降低防御力。→融和の心：周围有ダルクス人时提升防御力。

兵器マニア：周围有敌兵时提升对人和对甲攻击力。

兵种潜在能力

突击兵	回避率アップ	防御姿势	中距离战斗
上级突击兵	回避率アップ	遮蔽射击	不可避射击
突击猎兵	回避率アップ	特攻精神	连续攻击
强袭兵	回避率アップ	突击体势	速度上升
机关铳兵	回避率アップ	对人攻击中アップ	伏射攻击
机关铳猎兵	回避率アップ	弱点狙い	射程延长
重机关铳兵	回避率アップ	地雷不发	HP全回复

同学任务

“新兵器”との战い

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：亚文和玛莉恩强制出击，不过除此之外还有三个名额，建议开始不要派兵，先让亚文和玛莉恩占3区上方的据点，然后主力部队再从4区右侧据点出发直冲敌本据点。1区有敌ACE士兵，不过为了快速过关拿到S评价，可以先无视掉他。

完成该任务后，玛莉恩的潜在能力由“ダルクス人嫌い”替换为“融和の心”，且新增潜在能力“兵器マニア”。

对战车兵系



ライナー・トリスタン（莱纳・托利斯坦）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
对战车兵	345	350	11	15	23

人物潜在能力

自然儿：在石板行走时降低防御力。

仲间意识：周围有友军时提升回避率。

战车キラー：攻击车辆时提升对甲攻击力。

ガリアの平和：提升射击力。

兵种潜在能力

对战车兵	对甲攻击アップ	耐性アップ	弹药补充
上级对战车兵	对甲攻击アップ	战车の敌	伏射攻击
对战车猎兵	对甲攻击アップ	侧面攻击	心头灭却
机动对战车兵	对甲攻击アップ	耐性中アップ	毒物耐性
迫击兵	对甲攻击アップ	防御中アップ	防御大アップ
重迫击兵	对甲攻击アップ	爆发物取及技能	长距离射击
机动迫击兵	对甲攻击アップ	更なる一发	迎击耐性

同学任务

亲友との战い

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：亚文和莱纳强制出击，另外还有三个出击名额。敌方正面兵力很强，还有不少装甲部队，不过据点防守相对薄弱。我方先派出莱纳或其他有反装甲能力的兵种，解决掉据点附近的炮台，再用步兵强行占领即可，正面的敌军不需要理会。

完成该任务后，莱纳新增潜在能力“ガリアの平和”，并新增隐藏人物“西古利德”。



ヴァリオ・クラーツ（瓦里奥・克拉茨）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
对战车兵	344	350	17	15	23

人物潜在能力

女好き：周围有女性时提升射击力。

バカと烟：站在高处攻击时提升对人攻击力。

独りよがり：攻击时异常状态发生率下降。→歌の力：提升射击力和对人攻击力。

兵种潜在能力

对战车兵	射击体势	装甲特性	对甲攻击大アップ
上级对战车兵	射击体势	对甲攻击中アップ	战车の天敌
对战车猎兵	射击体势	更なる一发	战车破坏
机动对战车兵	射击体势	射击中アップ	搅乱行动
迫击兵	射击体势	回避姿势	火药过剩
重迫击兵	射击体势	耐性中アップ	HP全回复
机动迫击兵	射击体势	对人攻击中アップ	速度上升

同学任务

心砕かれる消耗战

胜利条件：防卫我军本据点（6回合）／敌方单位全灭

败北条件：我军本据点被占领／士气降到0或步兵车辆全灭

解说：亚文和瓦里奥强制出击，虽然防守难度不大，但要短时间内全灭敌军，没有高级职业的支持是相当困难的。敌方几辆战车最好能用高级的反装甲职业一击解决，能在超远处攻击的对战车狙击兵应该是最好的选择，攻击完毕后可以立刻从据点撤回，不需要再额外浪费CP进行调度。

完成该任务后，瓦里奥的潜在能力由“独りよがり”替换为“歌の力”。



ユジム（尤基姆）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
对战车兵	323	350	30	15	23

人物潜在能力

引きこもり：在据点外时降低防御力。

ダルクスの绊：周围有ダルクス人时提升防御力。

はぐれ者：周围有友方对战车系兵种时回避率下降。

勤勉：攻击后可以再次行动。

兵种潜在能力

对战车兵	防御アップ	耐性アップ	身构え
上级对战车兵	防御アップ	对甲攻击中アップ	解体技术
对战车猎兵	防御アップ	更なる一发	对甲攻击の极み
机动对战车兵	防御アップ	射击中アップ	白兵回避技术
迫击兵	防御アップ	防御中アップ	弹药补充
重迫击兵	防御アップ	耐性中アップ	HP全回复
机动迫击兵	防御アップ	对人攻击中アップ	对人攻击大アップ

同学任务

我が母校を守る战い

胜利条件：防卫我军本据点（6回合）／敌方单位全灭

败北条件：我军本据点被占领／士气降到0或步兵车辆全灭

解说：除强制出击的亚文和尤基姆外还有三个名额，敌兵数量不多但站位相对分散，而且又是雾天，敌方还有多辆战车，逐个消灭起来非常费事，也没有什么特别的打法技巧。好在S评价的限制是5回合，只要武器不是很差，还是可以来得及过关的。

完成该任务后，尤基姆新增潜在能力“勤勉”。



ノエル・ヴィロック（诺艾尔・维罗克）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
对战车兵	362	350	16	16	23

人物潜在能力

さびしがりや：周围没有友军时降低回避率。

フィーリング：周围有友军时提升部分能力。

未来の不安：降低防御力。→护国の思い：提升防御力。

兵种潜在能力

对战车兵	对甲攻击アップ	装甲特性	弹药补充
上级对战车兵	对甲攻击アップ	战车の敌	战车の天敌
对战车猎兵	对甲攻击アップ	侧面攻击	对甲攻击の极み
机动对战车兵	对甲攻击アップ	耐性中アップ	毒物耐性
迫击兵	对甲攻击アップ	回避姿势	火药过剩
重迫击兵	对甲攻击アップ	爆发物取技能	足止め攻击
机动迫击兵	对甲攻击アップ	更なる一发	迎击耐性

同学任务

“お父さま”救出战

胜利条件：敌方单位全灭

败北条件：我军本据点被占领／6回合经过／士气降到0或步兵车辆全灭

解说：虽然任务开始前只有亚文和诺艾尔两人出击，但任务开始后还可以从据点再派出三名成员，亚文和诺艾尔也可以被替换掉。本关敌兵数量不多，利用好兵种相克关系就可以轻松过关。

完成该任务后，诺艾尔的潜在能力由“未来の不安”替换为“护国の思い”。



コリーン・セルシウス（柯琳・塞璐西斯）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
对战车兵	308	350	16	20	23

人物潜在能力

调达上手：增加一发弹药。
おしゃべり：降低射击力。
アタック下手：率先行动时无法攻击。→ゲツリンソウ：率先行动时提升对甲攻击力。

兵种潜在能力

对战车兵	射击体势アップ	耐性アップ	对甲攻击大アップ
上级对战车兵	射击体势アップ	对甲攻击中アップ	解体技术
对战车猎兵	射击体势アップ	侧面攻击	心头灭却
机动对战车兵	射击体势アップ	射击中アップ	白兵回避技术
迫击兵	射击体势アップ	防御中アップ	弹药补充
重迫击兵	射击体势アップ	耐性中アップ	长距离射击
机动迫击兵	射击体势アップ	更なる一发	速度上升

同学任务

"ゲツリンソウ"を求めて

胜利条件：柯琳到达目标地点
败北条件：柯琳濒死/20回合经过/士气降到0
解说：本任务只有亚文、柯瑟特和柯琳三人出击，不过任务很简单，只需要先解决掉那两辆战车，然后亚文和柯瑟特护送柯琳到达地点即可。若亚文转职为狙击兵还可以顺带多杀几个敌兵。
　完成该任务后，柯琳的潜在能力由"アタック下手"替换为"ゲツリンソウ"。



ルネ・ランデル（露奈・兰迪尔）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
对战车兵	314	350	21	16	23

人物潜在能力

平等な心：周围有友军时提升射击力。
仲间意识：周围有友军时提升回避率。
落ち入み：降低回避率。→世话好き：提升回避率。

兵种潜在能力

对战车兵	防御アップ	装甲特性	身构え
上级对战车兵	防御アップ	战车の敌	伏射攻击
对战车猎兵	防御アップ	更なる一发	战车破坏
机动对战车兵	防御アップ	耐性中アップ	搅乱行动
迫击兵	防御アップ	回避姿势	防御大アップ
重迫击兵	防御アップ	爆发物取扱技能	足止め攻击
机动迫击兵	防御アップ	对人攻击中アップ	对人攻击大アップ

同学任务

泥だらけの战い

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵车辆全灭
解说：亚文和露奈强制出击，任务要求还是占领敌本据点，从路程上来说，按照"4-3-2区"是最快的，但是1区我方本据点面临着大批敌军和战车，没有足够的守备力量是不行的。建议1区配置1个对战车兵来击破敌战车，再留一个突击兵用来守据点，而4区亚文和露奈要不惜代价拿下右侧据点。之后我军以3区的据点为基地，步步为营慢慢占领敌本据点，原先留守1区的部队在没有防守任务时也可以调回来参与进攻。
　完成该任务后，露奈的潜在能力由"落ち入み"替换为"世话好き"。

支援兵系



コゼット・コールハース（柯瑟特・柯尔哈斯）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
支援兵	223	450	49	39	18

人物潜在能力

前向き：被迎击时提升防御力。
世话好き：周围有友军时提升回避率。
父の遗志：提高治疗的回复量和治疗距离。
ドジっ子：降低射击力。→血のトラウマ：被攻击时无法行动。→この美しき世界：攻击后可以再次行动。

兵种潜在能力

支援兵	回避率アップ	防御姿势	救急大アップ
上级支援兵	回避率アップ	潜伏发现	反击不可
支援猎兵	回避率アップ	对人攻击中アップ	连续攻击
卫生兵	回避率アップ	强冲击攻击	救急距离の极み
乐奏兵	回避率アップ	警戒态势	接敌射击
乐奏猎兵	回避率アップ	不可避射击	连续移动
军乐兵	回避率アップ	回避率中アップ	ノーダメージ



レイモンド・モーエン（雷蒙德・莫恩）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
支援兵	235	450	29	32	18

人物潜在能力

不器用：降低射击力。
大らかな心：周围有多个敌兵时提升回避率和防御力。
小心者：降低射击力。→练习の成果：提升部分能力。

兵种潜在能力

支援兵	射击アップ	救急距离アップ	救急大アップ
上级支援兵	射击アップ	弱点中アップ	救急法の极み
支援猎兵	射击アップ	对人攻击中アップ	救急距离大アップ
卫生兵	射击アップ	强冲击攻击	毒物耐性
乐奏兵	射击アップ	耐性中アップ	射击大アップ
乐奏猎兵	射击アップ	防御中アップ	回避率大アップ
军乐兵	射击アップ	回避率中アップ	连续行动

同学任务

支援兵としての战い

胜利条件：防卫我军本据点（8回合）/敌方单位全灭
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵车辆全灭
解说：亚文和雷蒙德强制出战的任务，敌兵数量多，又有黑夜和沙尘暴的不利环境，还要求敌全灭，但还好地图不算很大，派部队分头搜索地图各个区域即可。一而再再而三重复的任务方式，让人不禁感到有些无聊。
　完成该任务后，雷蒙德的潜在能力由"小心者"替换为"练习の成果"。





ランディ・ハムスン（兰迪・哈姆森）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
支援兵	203	450	35	32	18

人物潜在能力

目立ちたがり：周围有多个敌兵时提升防御力。
リーダーシップ：周围有友军时提升防御力。
仲间意识：周围有友军时提升回避率。
暗黑面：亚文在周围时提升异常状态发生率。

兵种潜在能力

支援兵	回避率アップ	防御姿势	地雷不发
上级支援兵	回避率アップ	潜伏发现	修理大アップ
支援猎兵	回避率アップ	修理アップ	弱点の极み
卫生兵	回避率アップ	救急距离中アップ	见极め
乐奏兵	回避率アップ	警戒态势	接敌射击
乐奏猎兵	回避率アップ	不可避射击	连续移动
军乐兵	回避率アップ	反击耐性	ノーダメージ

同学任务

タイムリミットバトル！

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/8回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：亚文、塞利和兰迪强制出击，敌军本据点的路程虽然很远，又有所谓的8回合时限，但实际上如果只是以占据点为目的的话，时间是相当充足的，5回合内过关就有S评价了。沿路敌兵数量不多，能力也不强，如果有余力的话还可以尝试击破敌ACE士兵。
　完成该任务后，兰迪新增潜在能力"暗黑面"。

ハインツ・ギルデン（海因茨・基尔丁）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
支援兵	212	450	29	36	18

人物潜在能力

花粉症：在草丛行走时HP会减少。
ダルクス人嫌い：周围有ダルクス人时降低防御力。
同好の士：周围有支援兵系的友军时提升对人攻击力。
一生の主：提升防御力。

兵种潜在能力

支援兵	弱点アップ	救急距离アップ	救急大アップ
上级支援兵	弱点アップ	弱点中アップ	反击不可
支援猎兵	弱点アップ	修理アップ	连续攻击
卫生兵	弱点アップ	救急距离中アップ	救急距离の极み
乐奏兵	弱点アップ	警戒态势	确实回避
乐奏猎兵	弱点アップ	防御中アップ	防弹姿势
军乐兵	弱点アップ	回避率中アップ	弱点大耐性

同学任务

执事选手权 前哨战

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：亚文和海因茨强制出击，首先在1区配置一辆带有工作装置的战车，直接从左下方搭桥占领敌据点，沿2区来到4区左上角。然后占领4区中央据点，召集主力部队冲破敌军本据点的防线即可，比较简单的一关。
　完成该任务后，海因茨新增潜在能力"一生の主"。



ソフィア・コリンズ（索菲娅·柯琳兹）

能力数值

兵种系列	HP	AP	射击	回避	防御
支援兵	164	450	34	38	18

人物潜在能力

かわし上手：提升回避率。
サディスト：攻击时提升对人攻击力。
男嫌い：周围有男性时降低射击力。
アバン好き：亚文在周围时提升射击力。

兵种潜在能力

支援兵	射击アップ	防御姿势	地雷不发
上级支援兵	射击アップ	潜伏发现	修理大アップ
支援猎兵	射击アップ	对人攻击中アップ	连续攻击
卫生兵	射击アップ	强冲击攻击	救急距离の极み
乐奏兵	射击アップ	耐性中アップ	射击大アップ
乐奏猎兵	射击アップ	不可避射击	回避大アップ
军乐兵	射击アップ	反击耐性	弱点大耐性

同学任务

“ソフィア”护卫战

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：索菲娅濒死／我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0
解说：亚文和索菲娅强制出击，虽然敌军本据点路程比较远，不过一路上敌兵数量少实力弱，基本没有什么威胁，可以考虑用装甲车装载步兵主力，冲到据点附近后再将步兵卸载，一鼓作气拿下敌本据点。
　　完成该任务后，索菲娅新增潜在能力“アバン好き”。



マガリ（玛嘉莉）

能力数值

兵种系列	HP	AP	射击	回避	防御
支援兵	174	450	46	32	18

人物潜在能力

あがり症：周围有多个敌兵时无法行动。
ダルクスの　：周围有ダルクス人时提升防御力。
本の虫：降低回避率。→发现の喜び：提升射击力。

兵种潜在能力

支援兵	回避率アップ	救急距离アップ	弱点大アップ
上级支援兵	回避率アップ	潜伏发现	救急法の极み
支援猎兵	回避率アップ	对人攻击中アップ	救急距离大アップ
卫生兵	回避率アップ	救急距离中アップ	毒物耐性
乐奏兵	回避率アップ	耐性中アップ	确实回避
乐奏猎兵	回避率アップ	不可避射击	防弹姿势
军乐兵	回避率アップ	回避率中アップ	连续行动

同学任务

“ソライロコガネ”を探して

胜利条件：玛嘉莉到达目标地点
败北条件：玛嘉莉濒死／20回合经过／士气降到0
解说：本任务只有亚文和玛嘉莉两人出击，和柯琳的任务类似，在亚文的火力掩护下，玛嘉莉直接冲向目的地，不需要和敌兵正面交火，沿路记着为自己回复就可以了。
　　完成该任务后，玛嘉莉的潜在能力由“本の虫”替换为“发现の喜び”。



ビッキー・ベイティア（碧琪·贝蒂亚）

能力数值

兵种系列	HP	AP	射击	回避	防御
支援兵	174	450	40	36	18

人物潜在能力

野生儿：在野外行走时提升回避率。
狩猎生活：提升射击力。
弱肉强食：降低治疗效果。→思いやり：提升治疗效果。

兵种潜在能力

支援兵	弱点アップ	防御姿势	救急大アップ
上级支援兵	弱点アップ	弱点中アップ	反击不可
支援猎兵	弱点アップ	修理アップ	弱点の极み
卫生兵	弱点アップ	强冲击攻击	见极め
乐奏兵	弱点アップ	警戒态势	接敌射击
乐奏猎兵	弱点アップ	防御中アップ	连续移动
军乐兵	弱点アップ	反击耐性	ノーダメージ

同学任务

山脉の救出作战

胜利条件：防卫我军本据点（8回合）／敌方单位全灭
败北条件：我军本据点被占领／士气降到0或步兵车辆全灭
解说：亚文、柯瑟特和碧琪三人强制出击，任务条件依旧是全歼海量的敌人，其中还有不少恶心的战车和剑甲兵。全歼敌人并没有什么投机取巧的办法，需要注意是地图的特殊地形，如果有工作装置、掘削装甲或碎冰装置的话，可以节约不少路程，取得S评价的难度也会相应降低。
　　完成该任务后，碧琪的潜在能力由“弱肉强食”变为“思いやり”。

技甲兵系



ヨアヒム・オーセン（约阿希姆·欧森）

能力数值

兵种系列	HP	AP	射击	回避	防御
技甲兵	230	350	—	20	68

人物潜在能力

せっかち：潜伏时降低防御力。
末っ子：最后行动时降低射击力和防御力。
お调子者：周围有多个敌兵时提升防御力。
ラッキー：不会触发地雷。

兵种潜在能力

技甲兵	对人攻击アップ	耐性アップ	HP中回复
上级技甲兵	对人攻击アップ	装甲特性	弱点耐性の极み
技甲猎兵	对人攻击アップ	修理アップ	弱点の极み
特殊技甲兵	对人攻击アップ	强冲击攻击	见极め
剑甲兵	对人攻击アップ	警戒态势	接敌射击
剑甲猎兵	对人攻击アップ	防御中アップ	连续移动
爆剑兵	对人攻击アップ	反击耐性	ノーダメージ

同学任务

イヤな予感を抱えた战い

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭
解说：亚文和约阿希姆强制出击，初始在4区位置时若配置有碎冰装置的装甲车，可以直达左上角的敌据点，节省了很多路程，最后5区的敌军本据点附近有两个大型炮台，事先派对战车兵从高台上将其清理掉，之后一路上就没什么实质性的障碍了。
　　完成该任务后，约阿希姆新增潜在能力“ラッキー”。



モーリス・リング（莫里斯·林格）

能力数值

兵种系列	HP	AP	射击	回避	防御
技甲兵	244	350	—	24	68

人物潜在能力

悲观主义：AP消耗到一半时降低回避率。
一途：提升对人和对甲攻击力。
臆病：降低防御力。→ゲツリンソウ：率先行动时提升对甲攻击力。

兵种潜在能力

技甲兵	对甲攻击アップ	夜间技能	防御大アップ
上级技甲兵	对甲攻击アップ	弱点中アップ	侧面防御
技甲猎兵	对甲攻击アップ	即时除去	对人攻击大アップ
特殊技甲兵	对甲攻击アップ	防御中アップ	毒物耐性
剑甲兵	对甲攻击アップ	隐密攻击	起死回生
剑甲猎兵	对甲攻击アップ	特攻精神	连续移动
爆剑兵	对甲攻击アップ	对甲攻击中アップ	零距离攻击

同学任务

“ゲツリンソウ”を探して

胜利条件：莫里斯到达目标地点
败北条件：莫里斯濒死／20回合经过／士气降到0
解说：只有亚文、柯瑟特和莫里斯三人出击的任务，和柯琳的任务同出一辙，完全没有难度可言。如果莫里斯转职为剑甲兵系的话，完全可以无视周围的敌兵直奔终点。
　　完成该任务后，莫里斯的潜在能力由“臆病”替换为“ゲツリンソウ”。



ジャミル・カイネス（贾米尔·卡奈斯）

能力数值

兵种系列	HP	AP	射击	回避	防御
技甲兵	265	350	—	16	68

人物潜在能力

一匹狼：周围有友军时回避率下降。
サイの目：提升异常状态发生率。
死神：使自己不受到敌方迎击。
无赖：提升防御力。

兵种潜在能力

技甲兵	防御アップ	耐性アップ	弱点大耐性
上级技甲兵	防御アップ	弱点中アップ	贯通攻击
技甲猎兵	防御アップ	即时除去	防御の极み
特殊技甲兵	防御アップ	防御中アップ	全体防御
剑甲兵	防御アップ	隐密攻击	见极め
剑甲猎兵	防御アップ	押し切り	速度上升
爆剑兵	防御アップ	攻击技术	战车破坏

同学任务

“最恶の出目”の战い

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭
解说：亚文和贾米尔强制出击，一开始2区的敌军很强，建议派侦察兵沿左侧靠墙行进，避开敌方主力，直取右侧据点。之后再奇袭3区据点，最后全军突击2区的敌军本据点即可。
　　完成该任务后，贾米尔新增潜在能力“无赖”。



ミシュリット（米修莉特）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
技甲兵	219	350	–	15	68

人物潜在能力

水边嫌い：在水边降低异常状态发生率。
天才：提升全能力。
闭锁的：降低回避率。→雪解け：提升攻击和异常状态发生率。

兵种潜在能力

技甲兵	对人攻击アップ	夜间技能	HP中回复
上级技甲兵	对人攻击アップ	装甲特性	侧面防御
技甲猎兵	对人攻击アップ	爆发物取及技能	防御の极み
特殊技甲兵	对人攻击アップ	更なる一发	投掷距离アップ
剑甲兵	对人攻击アップ	突击体势	起死回生
剑甲猎兵	对人攻击アップ	特攻精神	速度上升
爆剑兵	对人攻击アップ	对甲攻击中アップ	足止め攻击

同学任务

“ミシュリットの故乡”解放战

胜利条件：敌方单位全灭
败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵车辆全灭
解说：亚文、塞利和米修莉特强制出击，敌兵数量很多，以战车和剑甲兵为主，用剑甲兵和爆甲兵攻击是个不错的主意。塞利若转职为机关铳兵的话，对剑甲兵也有很明显的杀伤效果。

完成该任务后，米修莉特的潜在能力由“闭锁的”替换为“雪解け”。



アレクシス・ヒルデン（阿莱克希斯·希尔顿）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
技甲兵	234	350	–	15	68

人物潜在能力

几帐面：降低射击力和防御力。
勇猛果敢：周围有多个敌兵时提升对甲攻击力和射击力。
先行者：率先行动时提升对人攻击力。
るがぬ心：回复HP。

兵种潜在能力

技甲兵	对甲攻击アップ	耐性アップ	弱点大耐性
上级技甲兵	对甲攻击アップ	装甲耐性	贯通攻击
技甲猎兵	对甲攻击アップ	–	攻击先进技术
特殊技甲兵	对甲攻击アップ	更なる一发	毒物耐性
剑甲兵	对甲攻击アップ	突击体势	后の先
剑甲猎兵	对甲攻击アップ	特攻精神	白兵攻击技术
爆剑兵	对甲攻击アップ	攻击技术	零距离攻击

同学任务

ギクシャクした战い

胜利条件：敌方单位全灭
败北条件：我军本据点被占领／士气降到0或步兵车全灭
解说：亚文和阿莱克希斯强制出击，恶劣的天气和多如牛毛的敌兵是过关的主要障碍，此外还有一些藏在草丛和岩石的敌兵，逐个清理起来是很麻烦的事情。用剑甲兵和迫击兵能保证一定的攻击效率，爆甲兵则专门用来对付战车和炮台，至于其他兵种，还是放在板凳上为好。

完成该任务后，阿莱克希斯新增潜在能力“摇るがぬ心”。



イングヒルト・ノベール（伊克希尔托·诺贝尔）

能力数值

兵种系别	HP	AP	射击	回避	防御
技甲兵	234	350	–	15	68

人物潜在能力

浮世离れ：提升对人攻击力。
吉兆：提升对人攻击力和射击力。
凶兆：降低对甲攻击力和射击力。
预言：提升部分能力。

兵种潜在能力

技甲兵	防御アップ	夜间技能	防御大アップ
上级技甲兵	防御アップ	弱点中アップ	弱点耐性の极み
技甲猎兵	防御アップ	即时除去	对人攻击大アップ
特殊技甲兵	防御アップ	防御中アップ	全体防御
剑甲兵	防御アップ	隐密攻击	见极め
剑甲猎兵	防御アップ	押し切り	连续移动
爆剑兵	防御アップ	对甲攻击中アップ	战车破坏

同学任务

“不幸なお告げ”の战い

胜利条件：防卫我军本据点（8回合）／敌方单位全灭
败北条件：我军本据点被占领／士气降到0或步兵车辆全灭
解说：亚文和伊克希尔托强制出击，“敌全灭”的胜利条件令人悲喜交加。喜的是可以放开手尽情杀个痛快，不需要再研究什么偏门打法；悲的是敌兵数量实在太多，没有足够运气和实力的话很难S评价过关，再加上雾天影响，很容易发生意外。剑甲兵和爆甲兵依然是最有效的攻击方式，虽然有时候让人感到单调，但效果确实是最好的。

完成该任务后，伊克希尔托新增潜在能力“预言”。

秘技大放送

超级漫画英雄战队

美版 游戏原名 Marvel Super Hero Squad

○解锁密码

在选项菜单中，进入密码输入选项（Code Entry）后输入下列密码，即可获得相应的效果。



密码	效果
999999	解锁“死亡博士”及服装
888888	“No Blocking”密码
777777	“Super knockback”密码
666666	解锁“猎鹰”及服装
555555	解锁“银影侠”及服装
444444	解锁“雷神”及服装
333333	解锁“金刚狼”及服装
222222	解锁“绿巨人”及服装
111111	解锁“钢铁侠”及服装

横行霸道 唐人街战争

美版 游戏原名 Grand Theft Auto：Chinatown Wars

○秘技

在游戏中输入下列密码即可获得相应的效果。



密码	
L、L、R、○、○、×、×、R	HP全满
L、L、R、×、×、○、○、R	护甲全满
R、↑、×、↓、←、R、×、→	获得武器包1
R、↑、○、↓、←、R、○、→	获得武器包2
R、↑、○、↓、←、R、□、→	获得武器包3
R、↑、△、↓、←、R、△、→	获得武器包4
L、R、△、□、○、×、↑、↓	爆炸鹰
↑、↓、←、→、△、□、L、R	多云天气
↑、↓、←、→、×、△、L、R	大晴天
↓、←、→、□、×、R、L	雾天
↑、↓、←、→、×、□、R、L	台风
↑、↓、←、→、○、△、R、L	暴雨
↑、↓、←、→、□、○、L、R	雨天
↑、↓、←、→、○、×、L、R	晴天
R、△、△、□、□、R、L、L	减少通缉度
L、L、R、□、□、△、△、R	增加通缉度

○奖励要素

完成一些分支任务之后（通常是在迷你游戏中获得金牌）可以开启一些奖励，其中大多数都非常实用，推荐玩家有机会就先获得这些奖励。

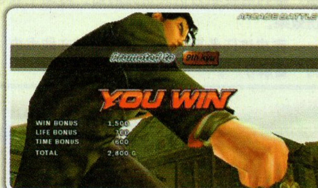
奖励	获得方法
防弹出租车	用同一辆出租车连续成功载客15次
护甲值2倍	以100%完成率完成5个警车的警戒任务
无限奔跑	连续完成5次救护车救人任务
火焰免疫	连续完成5次消防车灭火任务
武器网购折扣	在枪械俱乐部中获得所有项目的金牌
大背包	在两个快递邮件的任务中获得金牌
自然回复能力	在两个面食店外卖任务中获得金牌

铁拳6

美版 游戏原名 Tekken6

○胜利姿势

在战斗获胜后，玩家按住LP、RP、LK、RK或是几个键位的组合，就可以摆出特定的胜利姿势。

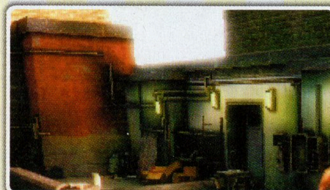


战地双雄 第40日

美版 游戏原名 Army of Two：40th Day

○隐藏武器与角色

在游戏中达成一定条件后可以开启隐藏武器与角色。



隐藏要素	开启方法
特斯拉加农炮	游戏通关一遍
散弹枪	游戏通关一遍
Isaac Clarke	以全善良路线完成游戏
Dante	以全邪恶路线完成游戏
Jonah	以任意模式完成一次游戏
SMILEY	以任意模式完成一次游戏

游戏王 5D's 双重战力4

美版 游戏原名 Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 4

○解锁人物

在游戏中达成一定条件后可以解锁隐藏人物。

人物	解锁方法
Dark Signer Carly	完成Jack的故事模式
Dark Signer Kalin	完成Yusei的故事模式
Mimicry	完成第一页所有的故事模式

○隐藏卡包

在游戏中进入卡片商店后，按→键5次、□键7次、SELECT键3次，即可开启隐藏的“正午”星座卡包。

乐高印第安纳琼斯 冒险再续

美版 游戏原名 LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

○解锁密码

在游戏中按下START键，选择“Extras”选项，再选择“Enter Secret Code”，这时可以输入各种密码来解锁一些人物、载具和其他功能。



人物	
密码	人物
7EQF47	Enemy Boxer
WL4T6N	Dovchenko
7AWX3J	Lao Che
U7SMVK	Mannequin: Adult Female
QPWDMM	Mannequin: Adult Male
3PG5EL	Mannequin: Child Female
2UJQWC	Mannequin: Child Male
82RMC2	Mola Ram
2GK562	Mutt
4C5AKH	Professor Henry Jones
FTL48S	Rene Belloq
E88YRP	Sallah

载具	
密码	载具
7VLKAF	Biplane
YLG2TN	Hot Rod
BC5PTY	Staff Car
RM3E84	Stunt Plane
PXT4UP	UFO

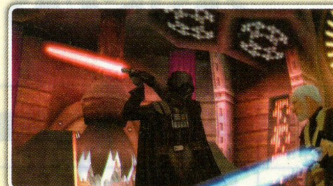
其他效果	
密码	效果
U38VJP	分数2倍
PEHHPZ	分数2倍
UXGTB3	分数2倍
XWJ5EY	分数2倍
S5UZCP	分数2倍
V7JYBU	分数2倍
FQGPYH	剪影效果
2U7YCV	蛇鞭
SNXC2F	快速建造
6JBB65	无敌
3Z7PJX	快速修复
XYAN83	快速挖掘
TUXNZF	无所畏惧
Y9TE98	启用伪装
UU3VSC	Beep Beep
TY9P4U	Ice Rink
SZFAAE	Poo Money
EGSM5B	Stud Magnet

星球大战前线 精英舰队

美版 游戏原名 Star Wars Battlefront: Elite Squadron

○隐藏勋章

在完成特定条件后玩家可以获得勋章。



勋章	解锁方法
Sith Lord（铜）	用原力闪电或原力锁吼杀死10名敌人
Sith Lord（银）	用原力闪电或原力锁吼杀死25名敌人
Sith Lord（金）	用原力闪电或原力锁吼杀死50名敌人
Conqueror（铜）	组队胜利5次
Conqueror（银）	组队胜利15次
Conqueror（金）	组队胜利30次
Multiplayer Maverick（铜）	联机时杀掉25个敌人
Multiplayer Maverick（银）	联机时杀掉50个敌人
Multiplayer Maverick（金）	联机时杀掉150个敌人
Flag Carrier（铜）	抢夺5面旗帜
Flag Carrier（银）	抢夺15面旗帜
Flag Carrier（金）	抢夺30面旗帜
Rogue Leader（铜）	驾驶星际战斗机杀掉10个敌人
Rogue Leader（银）	驾驶星际战斗机杀掉25个敌人
Rogue Leader（金）	驾驶星际战斗机杀掉100个敌人
Tank Buster（铜）	摧毁10辆敌人的战场
Tank Buster（银）	摧毁25辆敌人的战场
Tank Buster（金）	摧毁50辆敌人的战场
Jedi Master（铜）	身为英雄时杀掉25个敌人
Jedi Master（银）	身为英雄时杀掉75个敌人
Jedi Master（金）	身为英雄时杀掉150个敌人
Capture Master（铜）	占领10个指挥站
Capture Master（银）	占领25个指挥站
Capture Master（金）	占领50个指挥站
Galactic Master	在Galactic Conquest战役中获得胜利
Galactic Overlord	完成所有Galactic Conquest战役
Saboteur	摧毁5艘舰船
System Eliminator	摧毁15个飞船系统
Survivor	当一艘舰船将爆炸时，使用救生舱逃脱
Hero Vanquisher	亲手杀死10名英雄人物
Conqueror Supreme	在每张地图上都获得团队胜利

战场的女武神2 高卢王立士官学校

日版 游戏原名 战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

○隐藏武器与角色

在游戏中达成一定条件后可以开启隐藏武器与角色。



人物	密码
TV版艾莉西雅	KBAFLFHICAJTKMIY
伊蒂分队	TKBHCNBERHRKJNFG
拉玛尔・瓦尔特	LITSGAAMEORFRCRQ
敏兹	CKRJWNSXTYMNGZRT
塞露贝莉亚	KSNEGA56LPY7CTQ9
艾米莉亚	与《梦幻之星2》存档联动
伊莎拉	与PS3初代存档联动

○官方密码

在主菜单中进入EXTRA选项后，选择第二项パスワード可以输入密码，输入密码后可以获得隐藏人物、纹章。另外，游戏可以和前一段推出的《梦幻之星2 携带版》进行联动，能够获得隐藏任务和纹章。

徽章	密码
SEGA标志	364BNZ29ARL78XCJ
第七小队偶像	STMNS3MKZ4NMKT6K
土星	RG7CSKXAGJTWYM96
高卢义勇军	YJG6LMRQT9EP5CFN
倒福	56PW3MLTEYFZJXKN
猎天使魔女	FNSZNCLNKERSG3WJ
噗呦噗呦	49FX6ECYKWXJGYSN
魔女的侧脸	KSNEGA56LPY7CTQ9
多罗猫	TRANKRMANCHS3WSY
BLiTZ	9A5MYSG56K47GE3B
リトルウィング	与《梦幻之星2》存档联动
伊莎拉之梦	与PS3初代存档联动

女王之刃 螺旋混沌

日版 游戏原名 クイーンズブレード スパイラルカオス

○练级大法

由于男主角可以自己无消耗地回复HP，所以在游戏初期，可以在某一关卡中留下一名攻击力较低的敌人不杀，再派人上去挨打，用男主角进行回复，可以很容易将男主角等级提升起来。之后在完成关卡后进入对练模式，用其他角色来打男主角也能快速提升等级。另外，男主角等级高的情况下，捉到的怪物等级也会相对提高，对于攻关的帮助相当大。

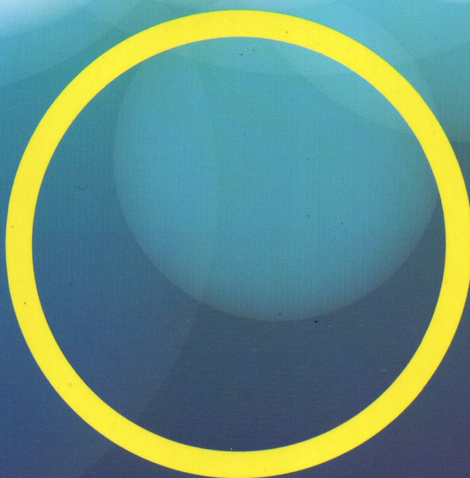


PSP游戏综合发售表

发售日	中文译名	原名	版本	厂商	类型	售价
2010年3月						
4日	.hack/Link	.hack/Link	日版	NBGI	A·RPG	6279日元
4日	信蜂 心灵编织者	テガミバチ こころ紡ぐ者へ	日版	Konami	RPG	5250日元
4日	装甲核心 最后的佣兵	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	日版	From Software	ACT	3990日元
4日	审判之眼 神谕的巫师	THE EYE OF JUGDMENT 神托のウィザード	日版	SCEJ	TAB	4980日元
11日	真·三国无双 联合突袭2	真·三国无双 マルチレイド2	日版	Koei	ACT	5040日元
11日	绝对英雄改造计划	绝对ヒーロー改造计划	日版	日本一Software	RPG	6090日元
11日	战斗妖精 英雄之魂	バトルスピリッツ ヒーローズ ソウル	日版	NBGI	TAB	5229日元
11日	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：3D	日版	SCEJ	SLG	3980日元
18日	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	日版	NBGI	ACT	6279日元
25日	维他命Z 革命	VitaminZ Revolution	日版	D3 Publisher	AVG	5040日元
25日	普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战	プリニー2 特攻游戏！晓のパンツ大作战ッス	日版	日本一Software	ACT	5229日元
25日	天才麻将少女Saki 携带版	咲-Saki- Portable	日版	Alchemist	TAB	6279日元
25日	五月恋爱物语	My Merry May with be	日版	Cyber Front	AVG	5040日元
25日	天降之物 脸红心跳的暑假	そらのおとしもの ドキドキサマーバケーション	日版	角川书店	AVG	6090日元
未定	突发误差 夜行侦探 原点	バーストエラー イブ・ザ・ファースト	日版	角川书店	AVG	6090日元
2010年4月						
1日	一骑当千 十字冲击	一骑当千 クロスインパクト	日版	MMV	ACT	5229日元
1日	职业棒球魂2010	プロ野球スピリッツ2010	日版	Konami	SPG	5980日元
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	日版	Tecmo	SPG	5229日元
8日	尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	ユーディーのアトリエ~グラムナートの炼金术士~囚われの守人	日版	Gust	RPG	5040日元
13日	指环王 阿拉贡历险记	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	美版	Warner Bros.	A·AVG	39.99美元
22日	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	日版	Atlus	RPG	6279日元
22日	伊苏 菲尔盖纳之誓约	イース フェルガナの誓い	日版	Falcom	A·RPG	5040日元
22日	向日葵 空中卵石	ひまわり Pebble in the sky	日版	角川书店	AVG	6090日元
22日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	日版	Atlus	RPG	6279日元
22日	魔界战记 无限轮回	ディスガイア インフィニット	日版	日本一Software	AVG	3990日元
27日	2010 FIFA 南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	美版	EA Sports	SPG	39.99美元
28日	绝对迷宫之格林童话 七把钥匙和乐园的少女	绝对迷宫グリム 七つの键と乐园の乙女	日版	Karin Entertainment	AVG	6090日元
29日	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	日版	Konami	ACT	5229日元
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	欧版	SEGA	ACT	39.99欧元
未定	乙女的恋革命 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ！Portable	日版	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	苍黑之楔 绯色的碎片3 携带版	苍黑の楔 绯色の欠片 ポータブル	日版	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	原宿侦探学园 铁木	原宿探侦学园 スチールウッド	日版	Idea Factory	AVG	6090日元
2010年5月						
3日	乐高哈利波特 1~4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	美版	Warner Bros.	A·AVG	39.99美元
11日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	美版	Ubisoft	A·AVG	39.99美元
2010年						
春	妖精的尾巴 携带公会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	日版	Konami	ACT	售价未定
春	B's-LOG 聚会	B's-LOG パーティー	日版	Idea Factory	ETC	售价未定
春	GA艺术科美术设计班 闹剧梦幻乐园	GA艺术科アートデザインクラス Slapstick WONDER LAND	日版	Russell	AVG	售价未定
春	少女爱上姐姐 携带版	乙女はお姉さまに恋してるPortable	日版	Alchemist	AVG	售价未定
春	奋力一发 充电娘CC	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	日版	Russell	AVG	售价未定
夏	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	日版	Netrevo	AVG	售价未定
夏	皇牌空战X2 联合突袭	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	日版	NBGI	STG	售价未定
未定	最后的战士	ラストランカー	日版	Capcom	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	日版	Level-5	RPG	售价未定
未定	Fate/新章	フェイト/エクストラ	日版	MMV	RPG	6279日元
未定	伊苏 VS 空之轨迹（暂名）	イース VS 空の轨迹（暂名）	日版	Falcom	FTG	售价未定
未定	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ	日版	NBGI	FTG	售价未定
未定	侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	日版	SNK Playmore	FTG	售价未定
未定	诡计×逻辑 第一季	TRICK×LOGIC シーズン1	日版	SCEJ	AVG	2980日元
未定	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	日版	SCEJ	AVG	2980日元
发售日未定						
未定	星降之刻 携带版	星の降る刻 ポータブル	日版	Idea Factory	AVG	售价未定
未定	皇帝的财宝（暂名）	ランドストーカー（暂名）	日版	Climax	A·RPG	售价未定
未定	魔界大战（暂名）	魔界ヴォーズ（暂名）	日版	日本一Software	未定	售价未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	日版	Square Enix	RPG	售价未定
未定	寄生前夜 第三个生日	ザ サード バースデイ	日版	Square Enix	A·RPG	售价未定
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	日版	Capcom	ETC	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	日版	Level-5	RPG	售价未定

掌机王Sp THE KING OF POCKETGAMES

掌机王荣誉出品



PLAYSTATION PORTABLE

专辑

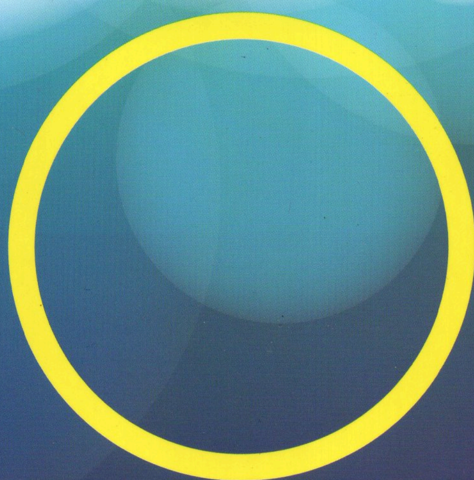
ISBN 978-7-89476-305-1



9 787894 763051

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王Sp THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品



PLAYSTATION PORTABLE
专辑

劲作主打星

潜龙谍影 和平行者
发售前彻底报道

玩转PSP

开学购机终极指南 | PSP酷软推介 | PSP全面破解指南

上手指南

噗哟噗哟7 | 幸运星 网络偶像大师
元素怪兽TD | 风云新撰组 幕末传 携带版 | 战舰炮手2 携带版
不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版

ISBN 978-7-89476-305-1



本手册随盘附赠不能单独销售
PSP专辑光盘 定价：28元